「歩き」

について考える様々なこと

井上俊之

歩きについて考える様々なこと

井上俊之

はじめに

　ここ数年、いやもっと前から私は日本のアニメで描かれる「歩き」について大変問題があると感じていました。問題は「歩き」に限ったことではないですが、「歩き」にはそれが顕著に表れているように思えました。それはどういうことかと言うと、アニメの原画で描かれるキャラの動きが普段見ているはずの人間のそれとはかけ離れていると言うことです。

　いつからかアニメで描かれる「動き」は実際の事象の観察に基づかないアニメの世界だけでしか見ることのできない記号の集積になっていました。私自身そのような「記号」を喜んで、せっせと描いてきましたし、今も描いています。長年の使用に耐えた「良い記号」もあると思いますし、一見ただの記号に見える表現もわずかでもその原点に立ち返る意識を持って描くだけでグッとその説得力を取り戻せると考えます。ただ、あまりに現実と乖離した表現を何の疑問もなく使うことに自戒も込めて警鐘を鳴らしたいのです。

　本書は、劇場映画「さよならの朝に約束の花をかざろう」制作当初、P.A.WORKS の若手スタッフや 3D スタッフのための参考用に作成したもので、書籍化など思いもよりませんでしたし、今見ると修正したいものもあったりします。ここで示される「歩き」が正解ということではありませんし、テレビの現場で実行するのは難しい面があることも承知しています。あくまで本書が「歩き」について議論したり、それを通じて「観察」の重要性に気づいたり、「動き」についての持論形成のきっかけ、手助けになれば幸いです。

2018 年 5 月　井上俊之

目次

P2　はじめに

P3　目次

偶数ページ側

P4　⑤ 3K 中 4 枚　歩き　女性
↓
P24　⑥ 3K 中 4 枚　歩き　太った男
↓
P44　⑦ 3K 中 3 枚　歩き　子ども
↓
P60　⑧ 2K 中 2 枚　走り　子ども
↓
P72　⑨ 2K 中 3 枚　走り　子ども

奇数ページ側

P19　④ 3K 中 3 枚　歩き　男性
↑
P41　③ 3K 中 4 枚　歩き　男性
↑
P59　② 3K 中 7 枚　歩き　男性
↑
P85　① 3K 中 5 枚　歩き　老人

P87　歩幅に関して

P89　上下動に関して

P92　左右の揺れに関して

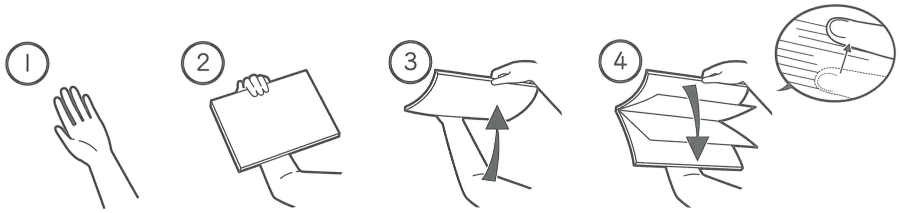
P94　腕の振りに関して

P96　足のウラがどの位見えるかに関して

本書の使い方

本書はフリップ式の書籍です。P.4 ～ P.85 のページは手でパラパラめくってキャラクターの動きを確認することができます。また、表紙・裏表紙それぞれから閲覧頂けます。

読み方例

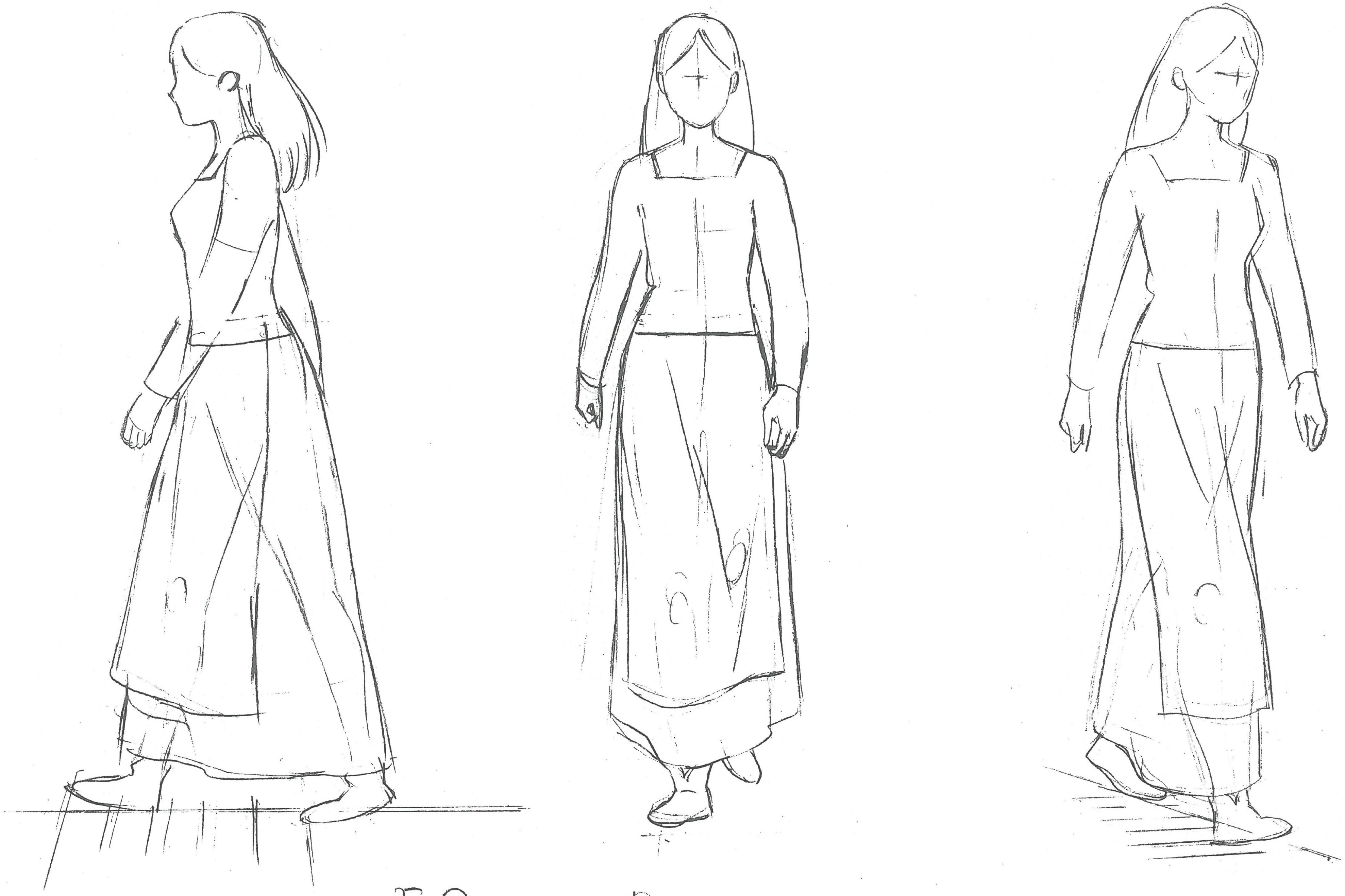


歩きについて考える様々なこと

2018 年 6 月 20 日　発行

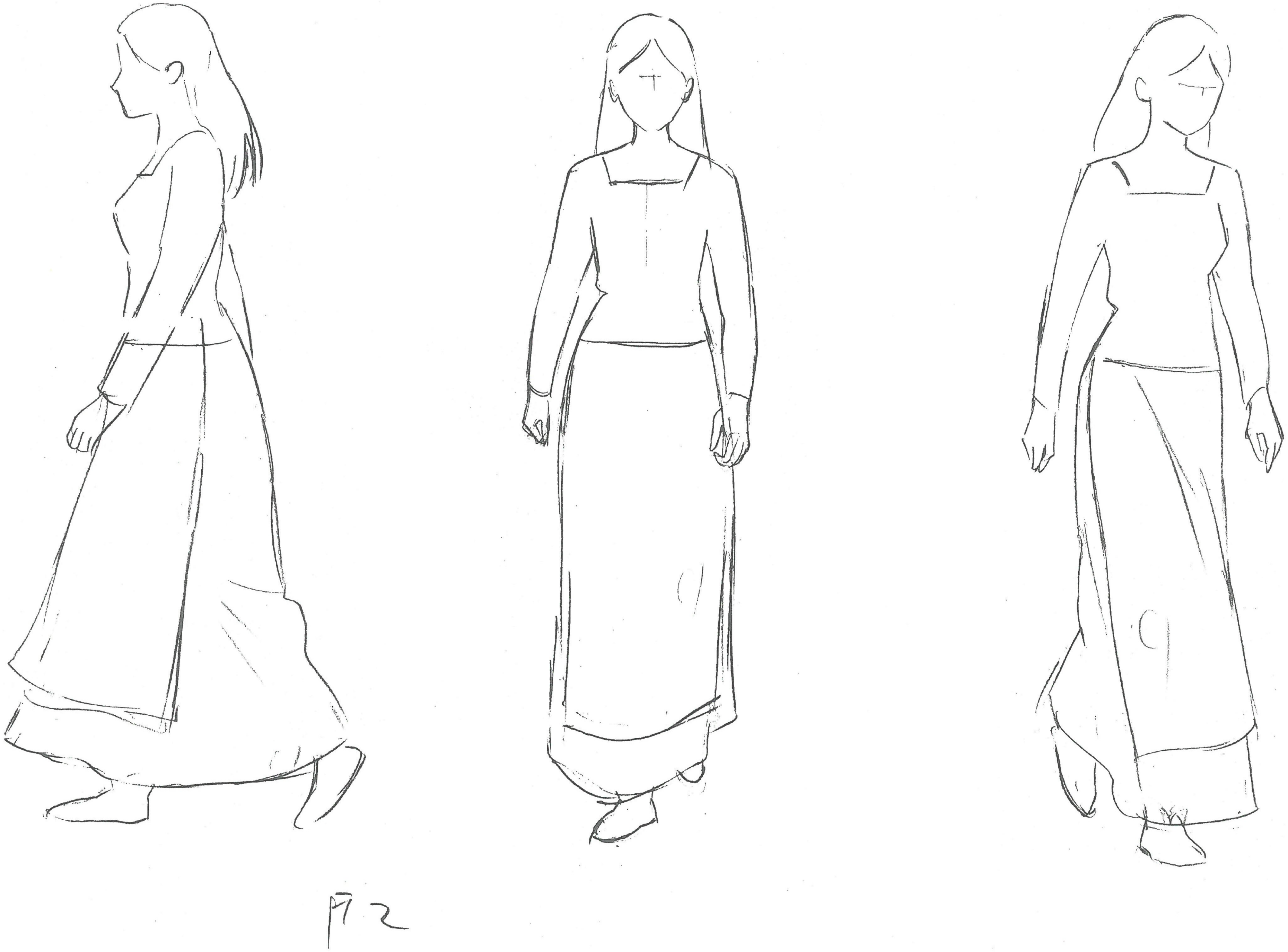
著者　井上 俊之
企画　堀川 憲司／長谷川 健
編集構成　今村 初美／竹之内 美穂／村上 瞭（P.A.WORKS）
デザイン　（ 株 ）緑陽社／一部デザイン 牧印刷（ 株 ）
発行　株式会社ピーエーワークス
印刷／製本　（ 株 ）緑陽社

・本の一部または全部を転載、複写、複製することを禁じます。
・本書の内容に関するお問い合わせは、一切受け付けておりません。

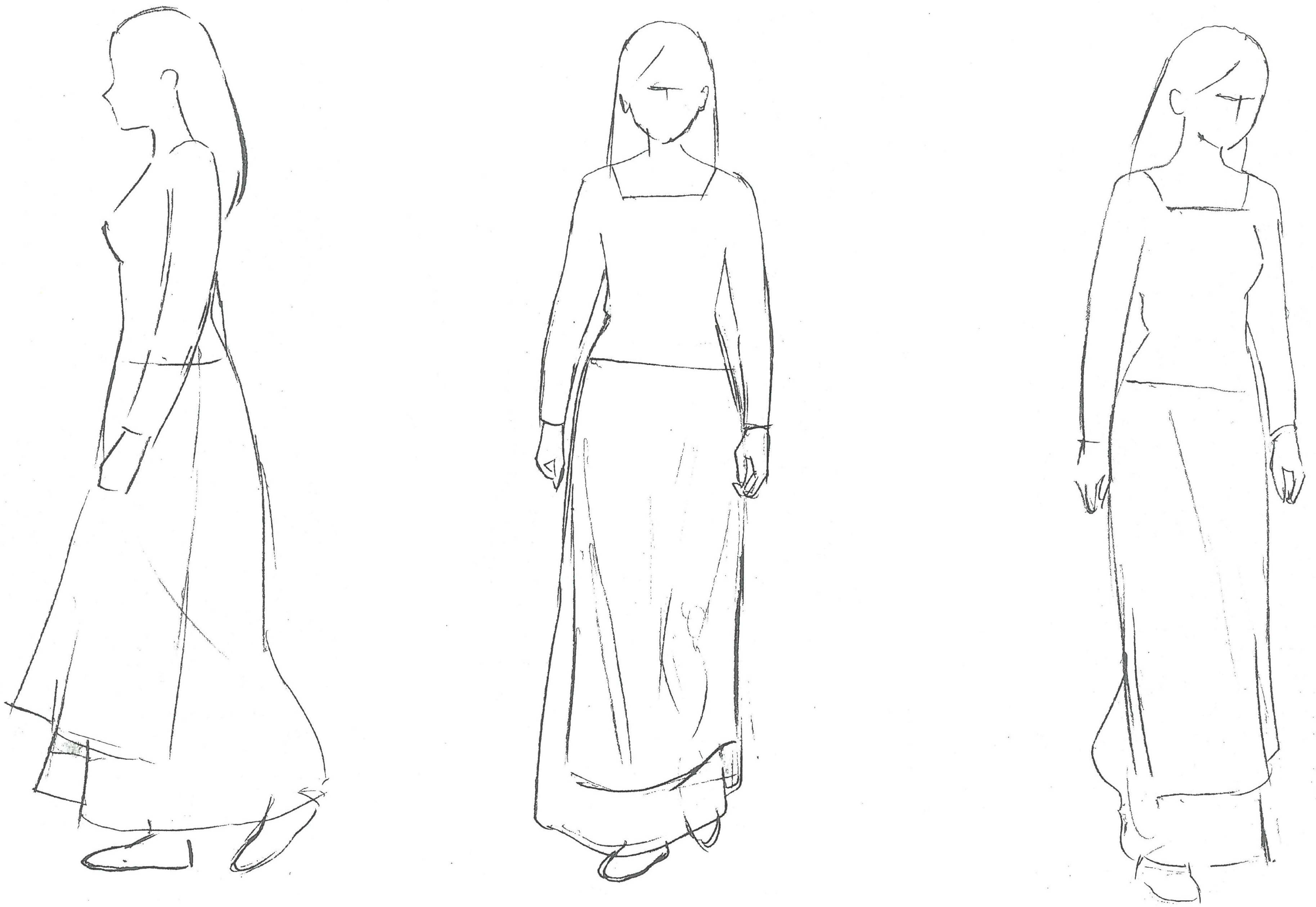


五の　1歩5枚(女)

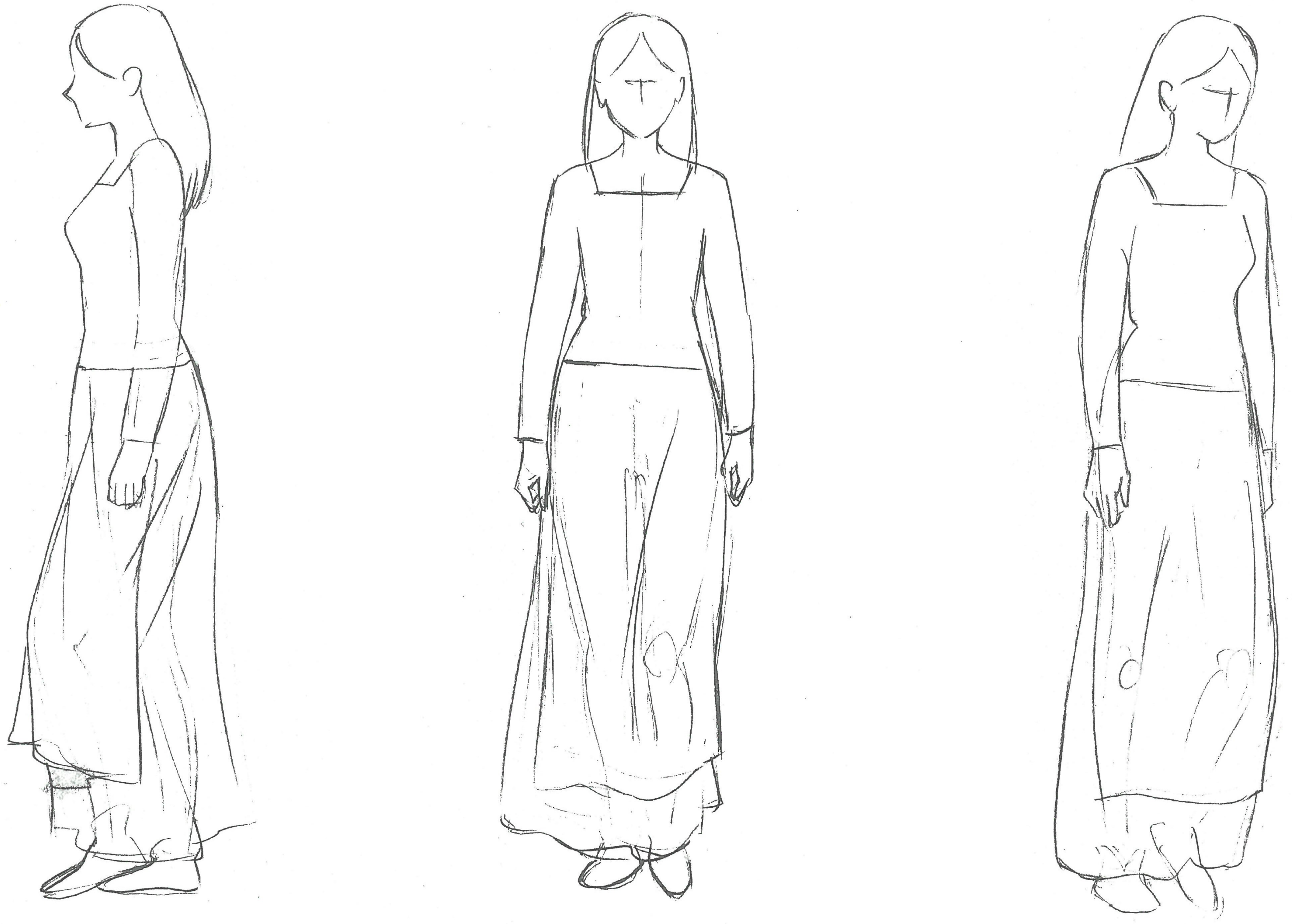
⑤3K中4枚　歩き　女性



⑤3K中4枚　歩き　女性

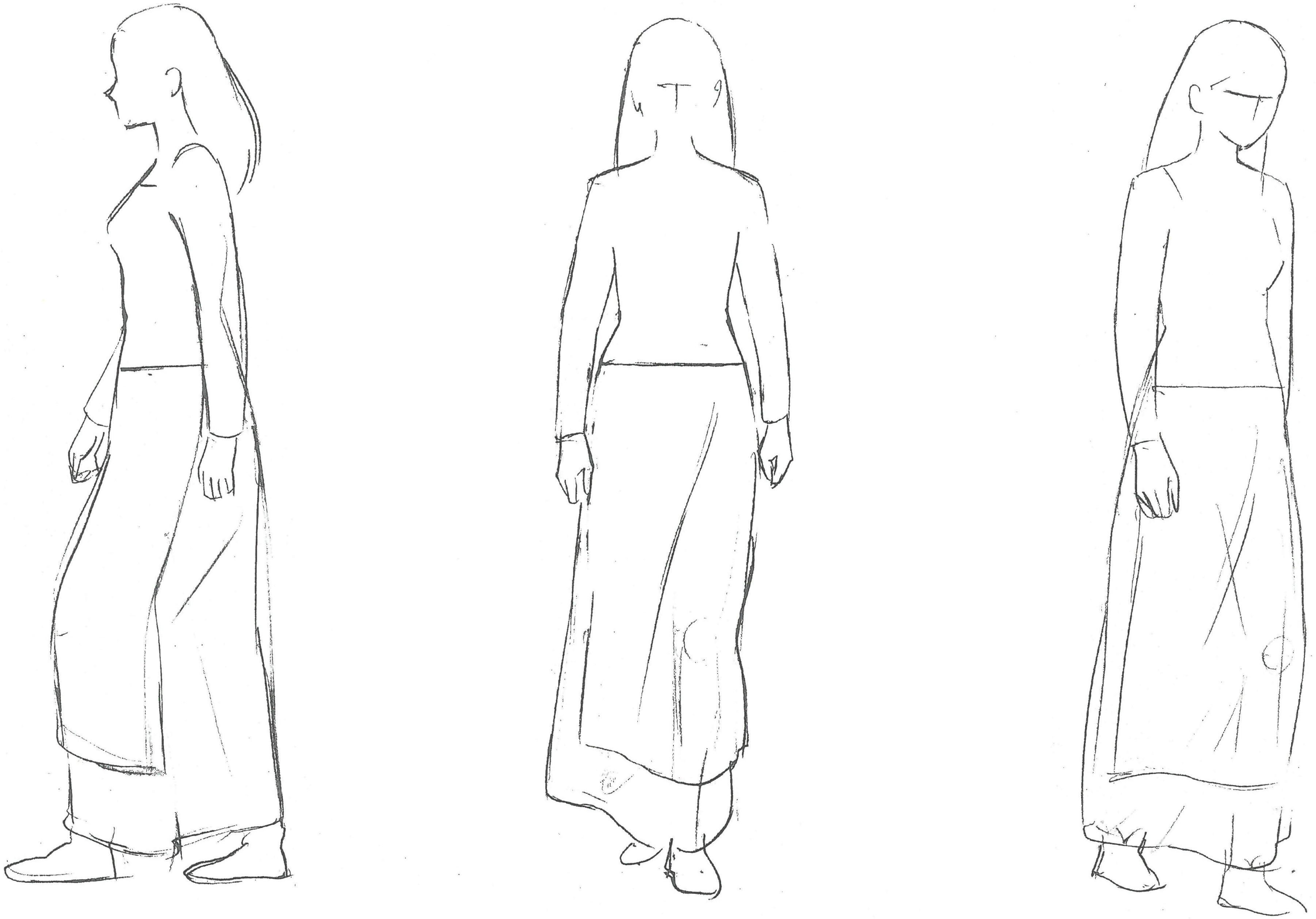


⑤3K 中4枚 歩き 女性

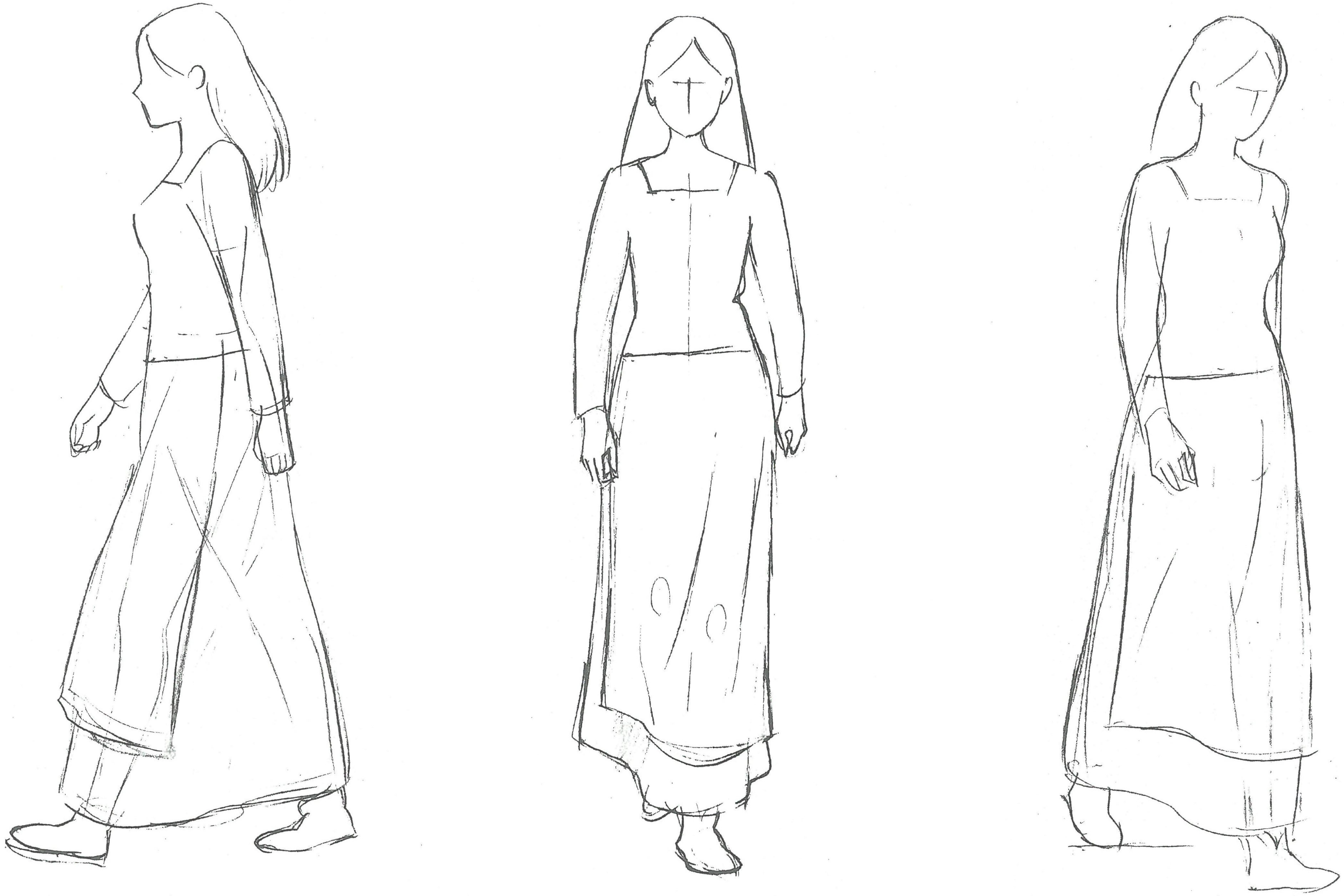


F(4)

⑤3K中4枚　歩き　女性

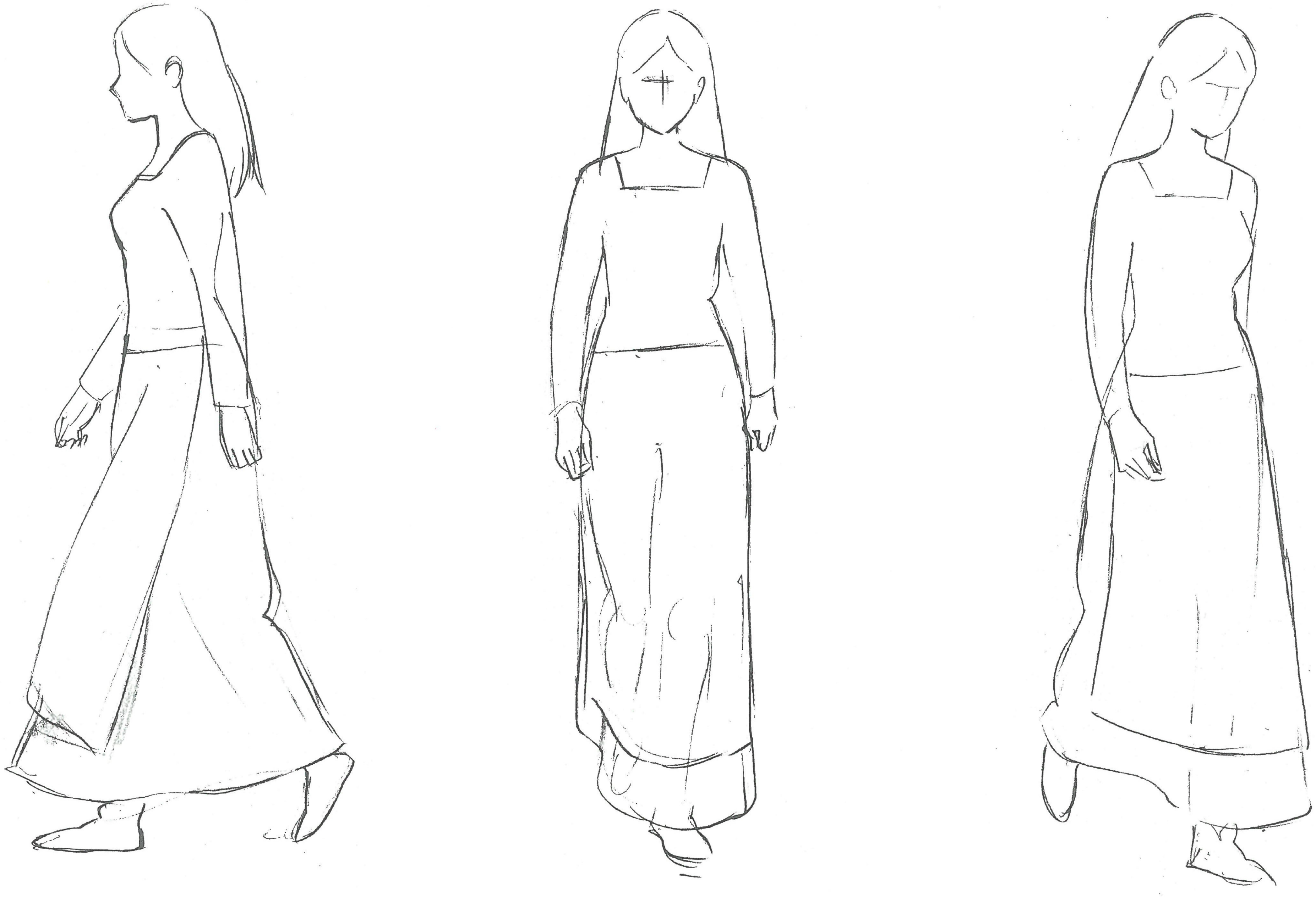


⑤3K中4枚　歩き　女性

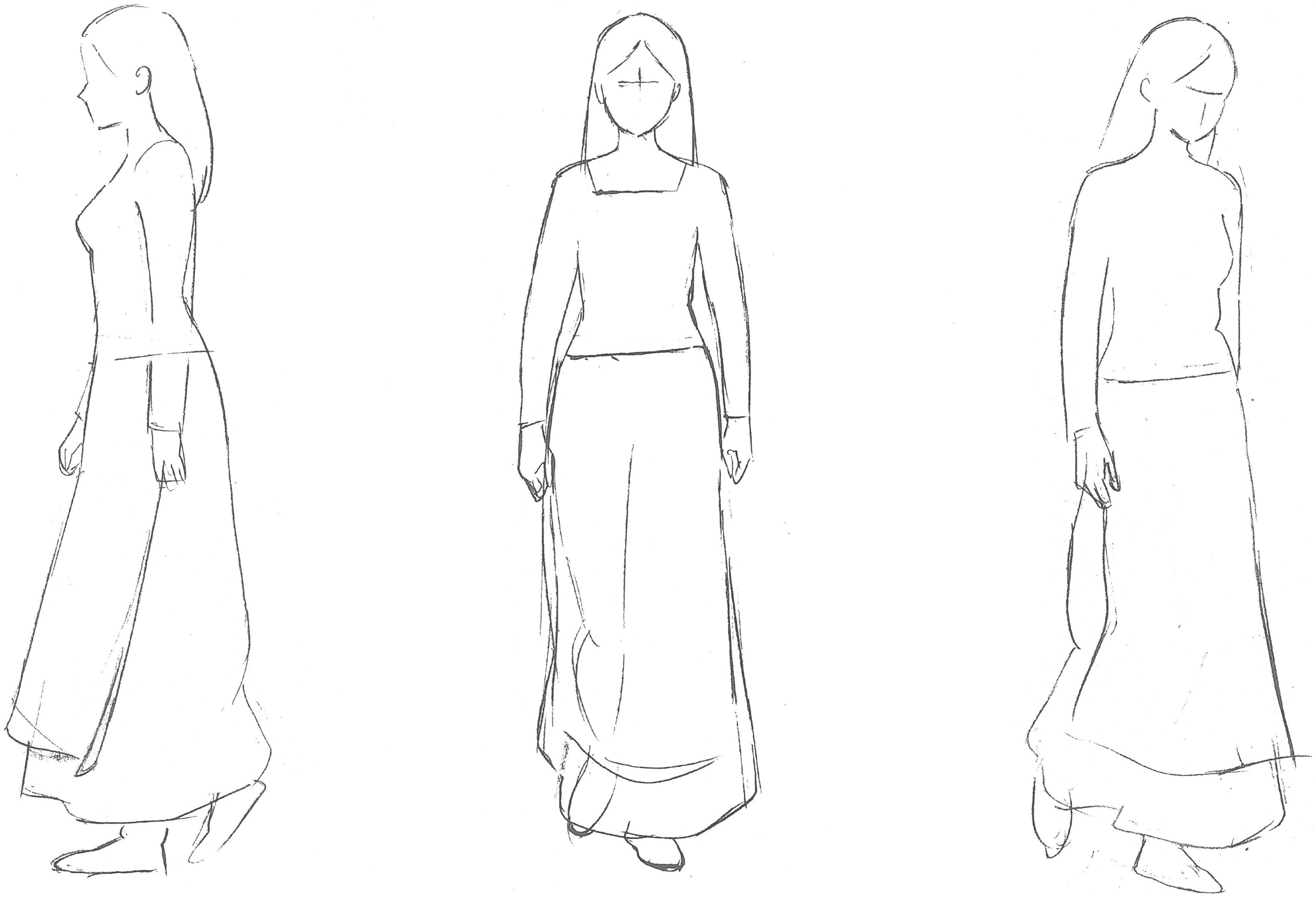


17 ⑥

⑤3K中4枚　歩き　女性

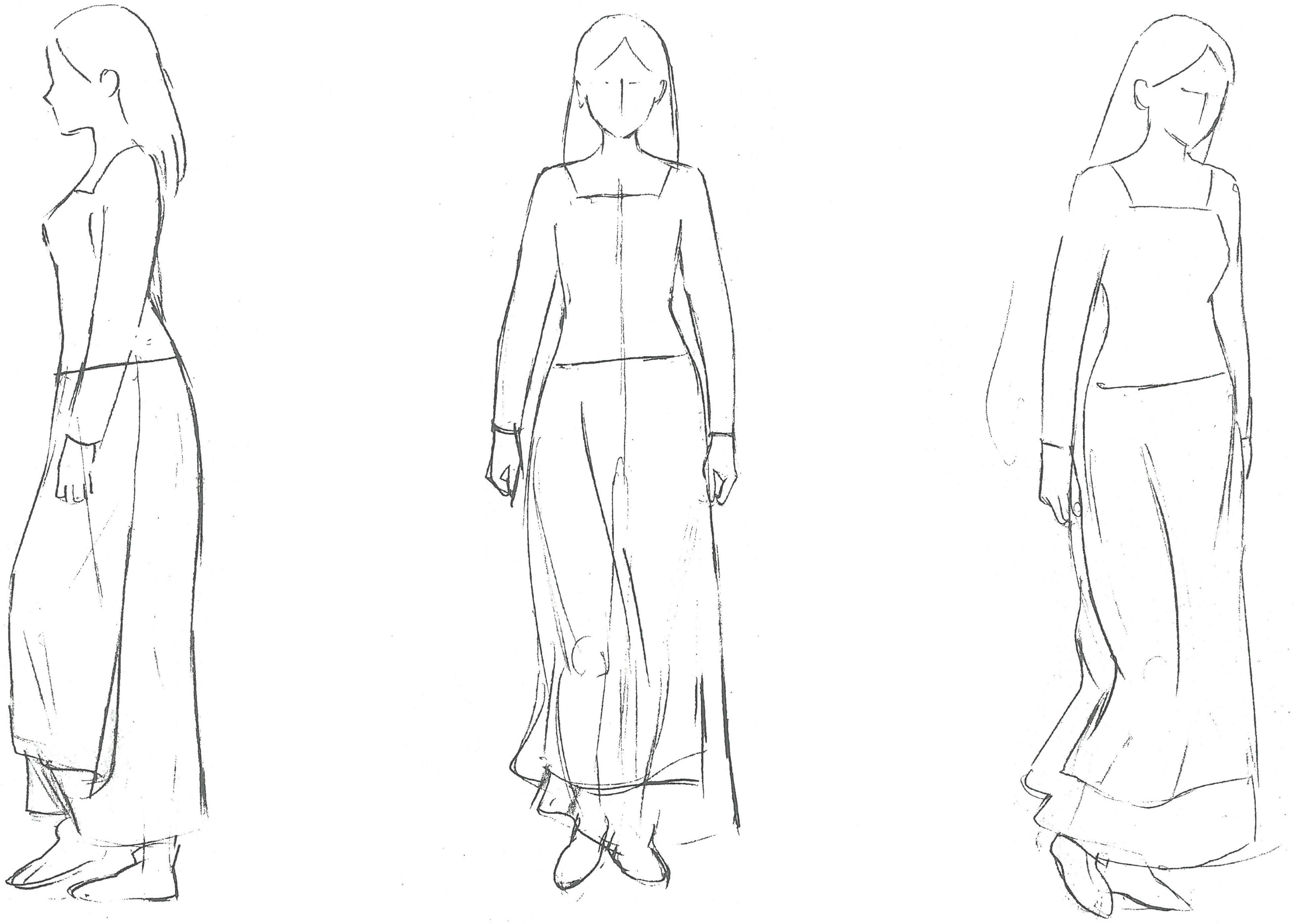


⑤3K中4枚　歩き　女性

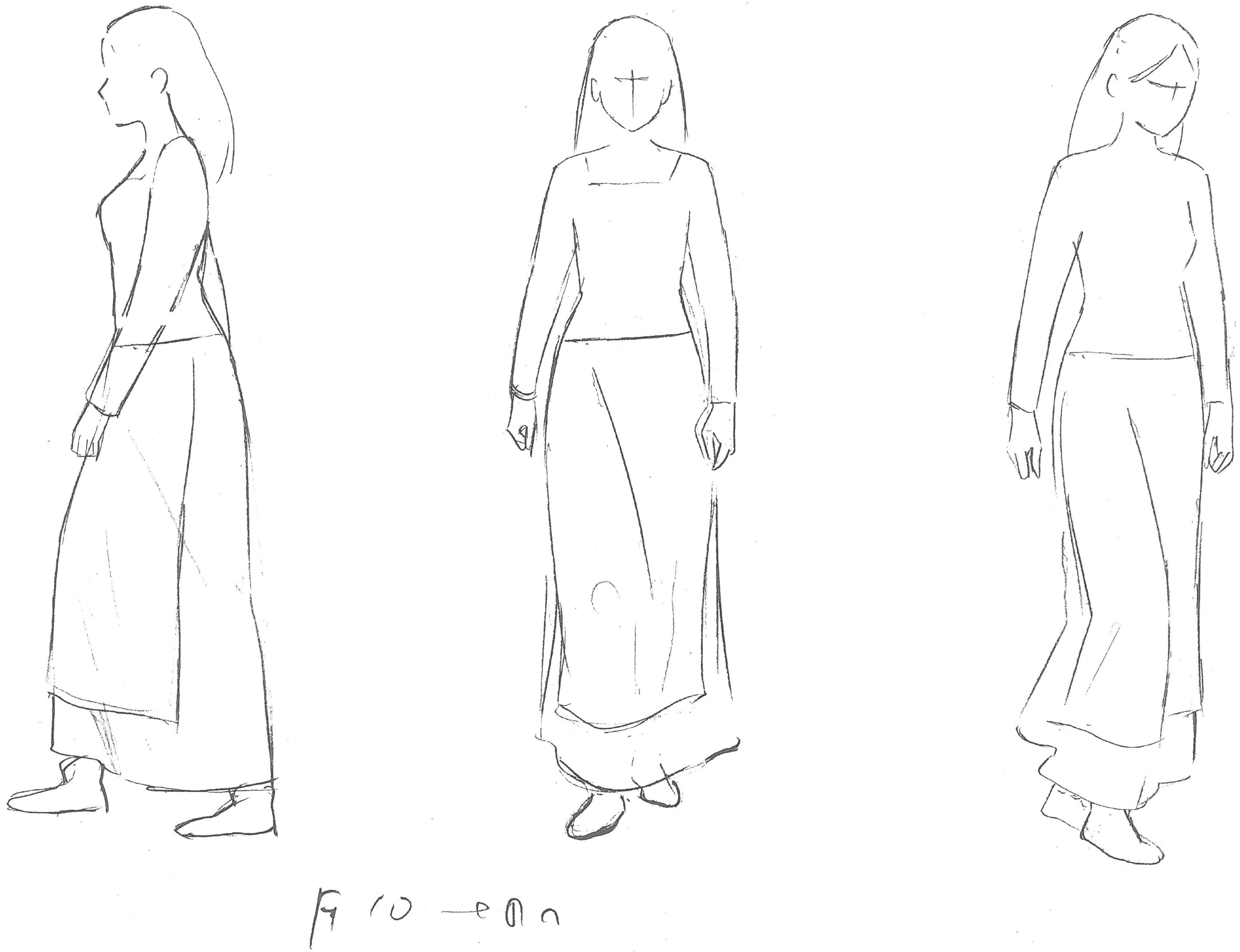


P8

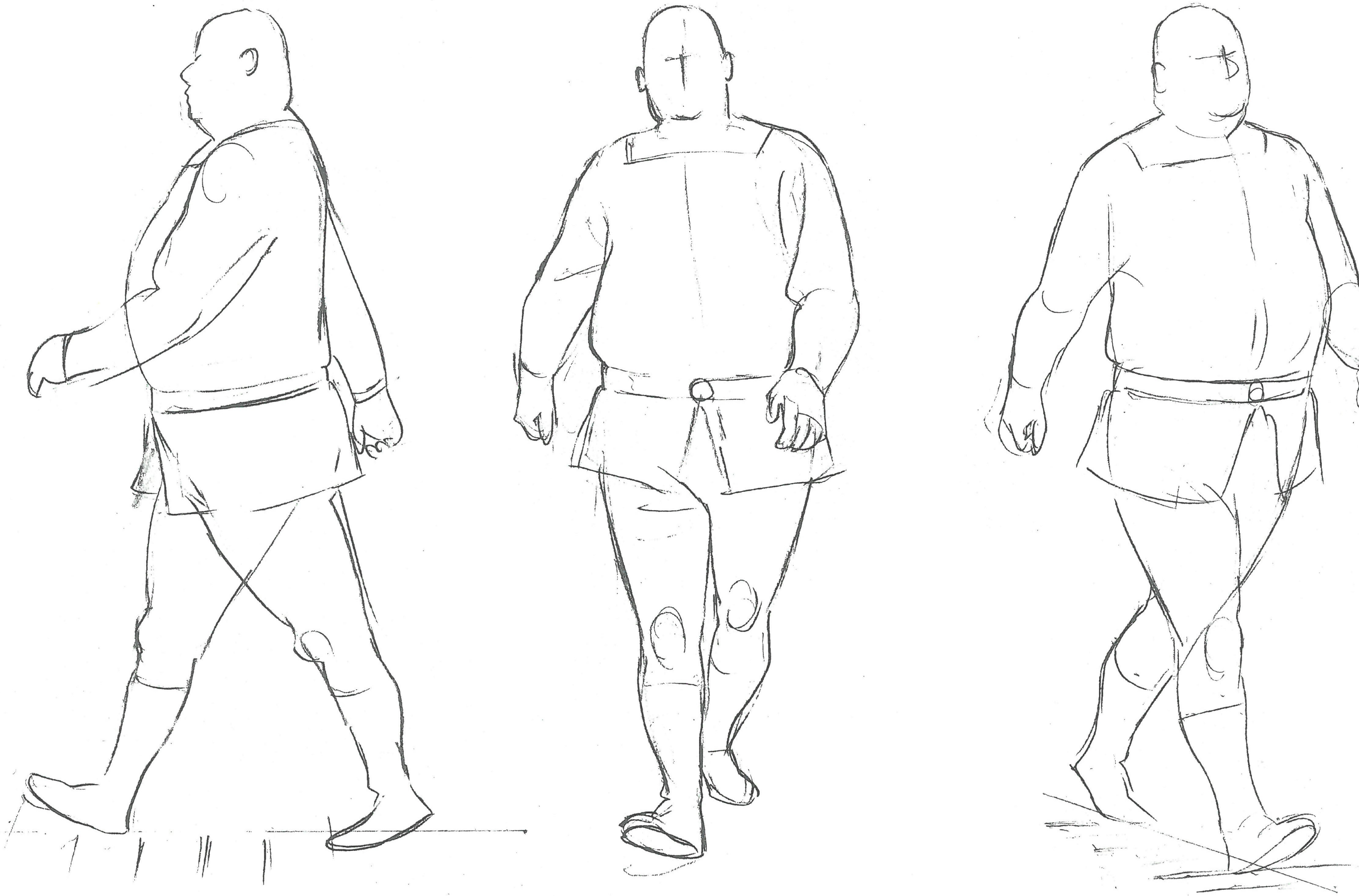
⑤3K中4枚　歩き　女性



⑤3K中4枚　歩き　女性

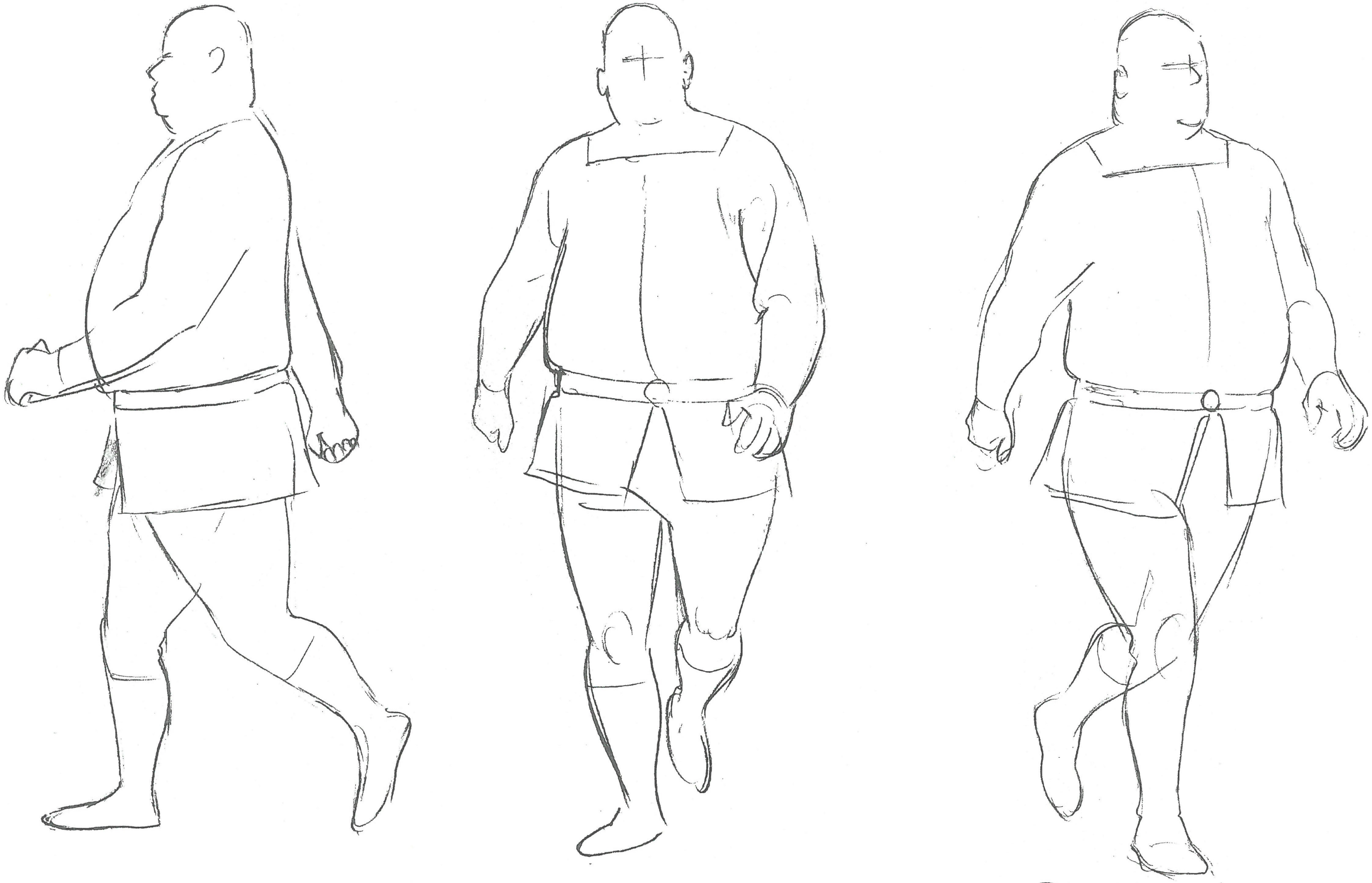


⑤3K 中 4 枚　歩き　女性



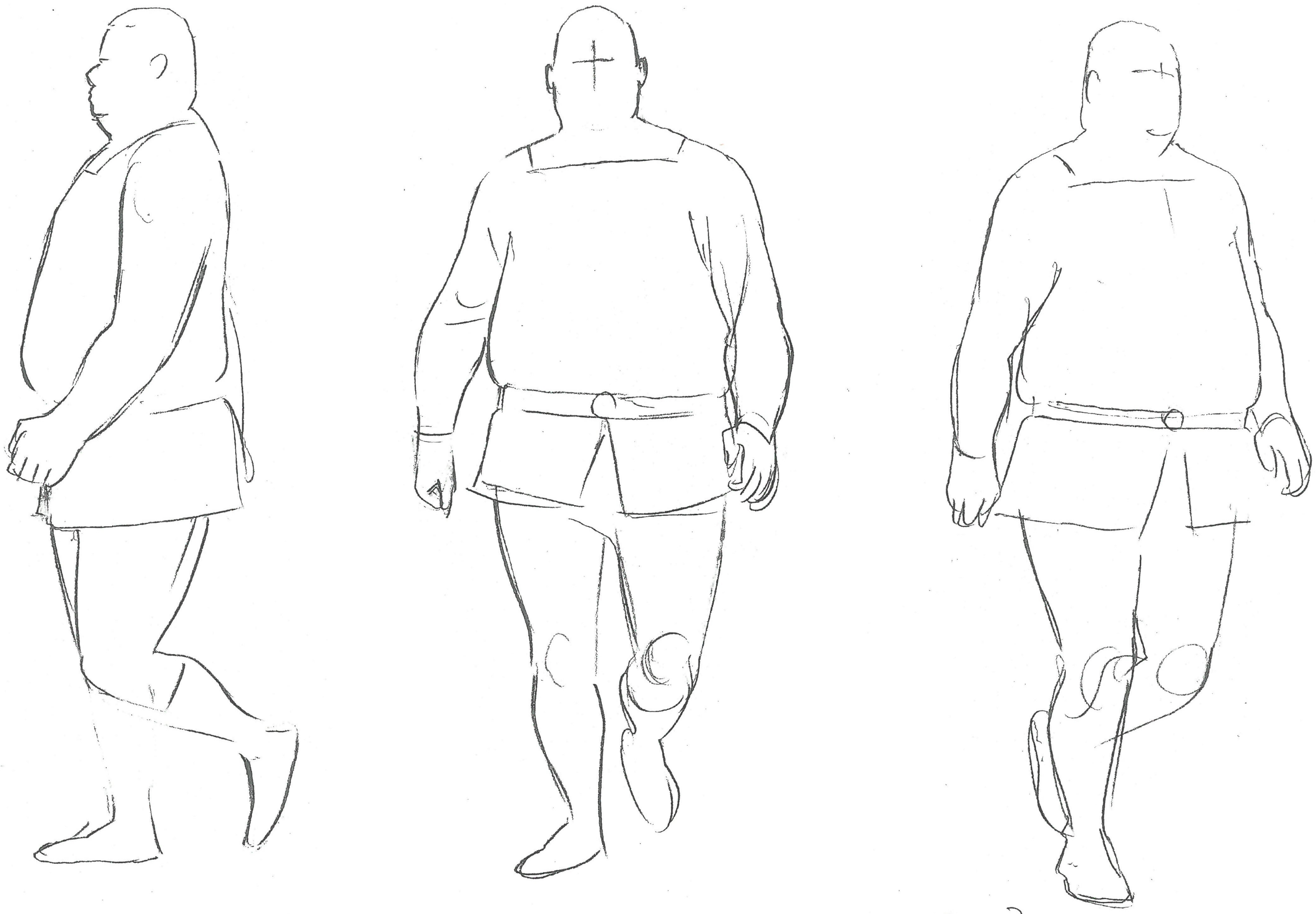
一歩5枚 Dの

⑥3K中4枚　歩き　太った男



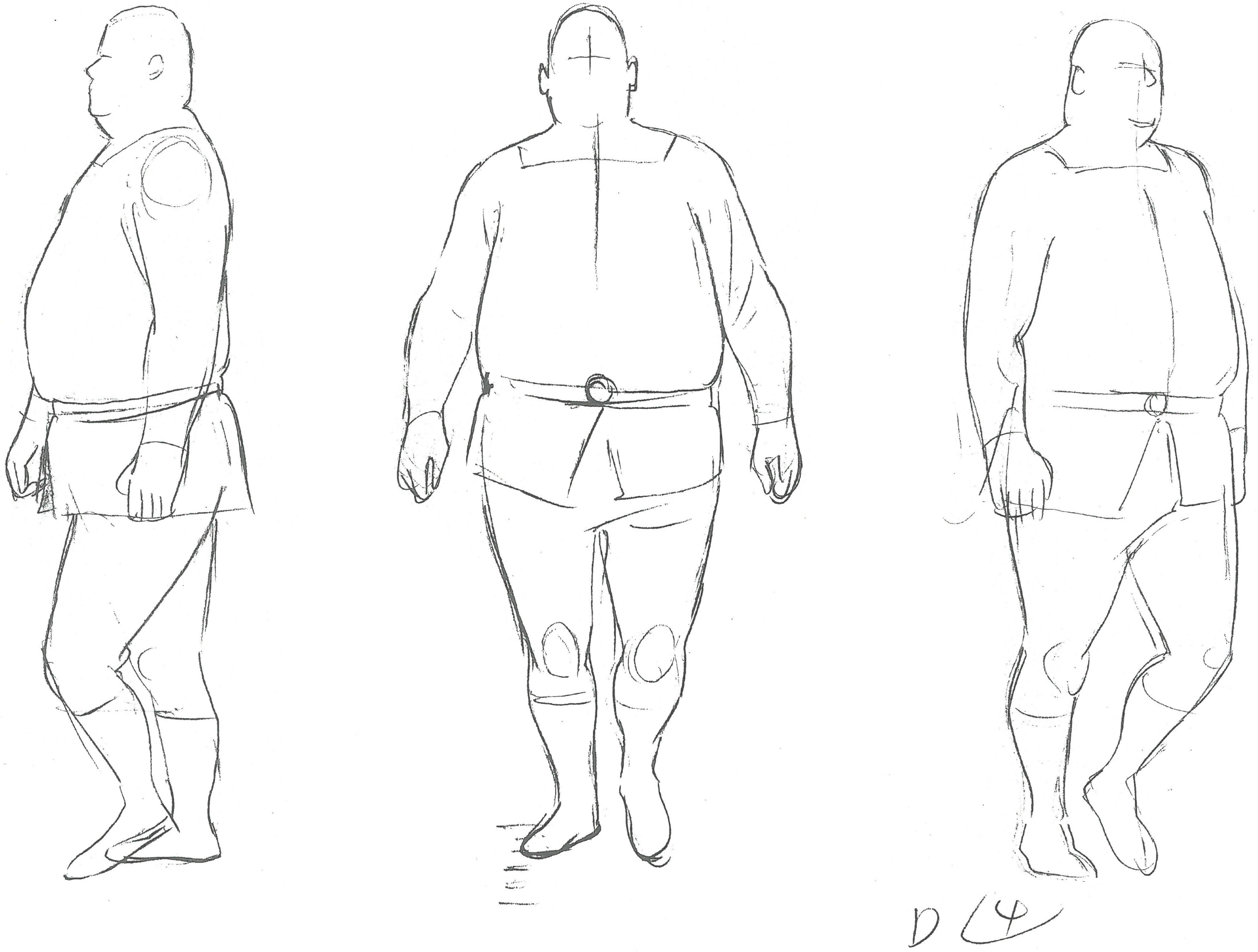
D 2

⑥3K中4枚　歩き　太った男

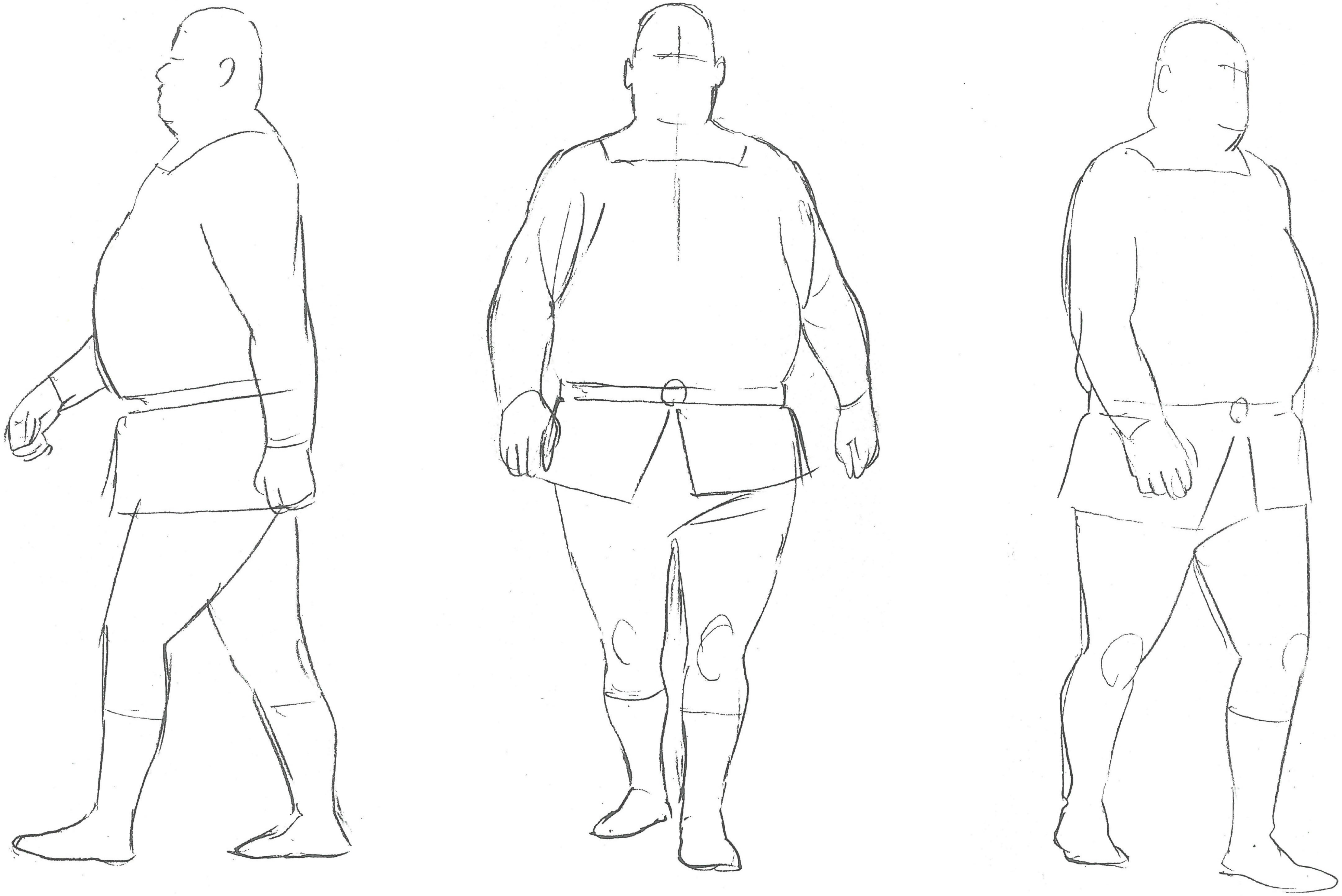


D 3

⑥3K中4枚　歩き　太った男

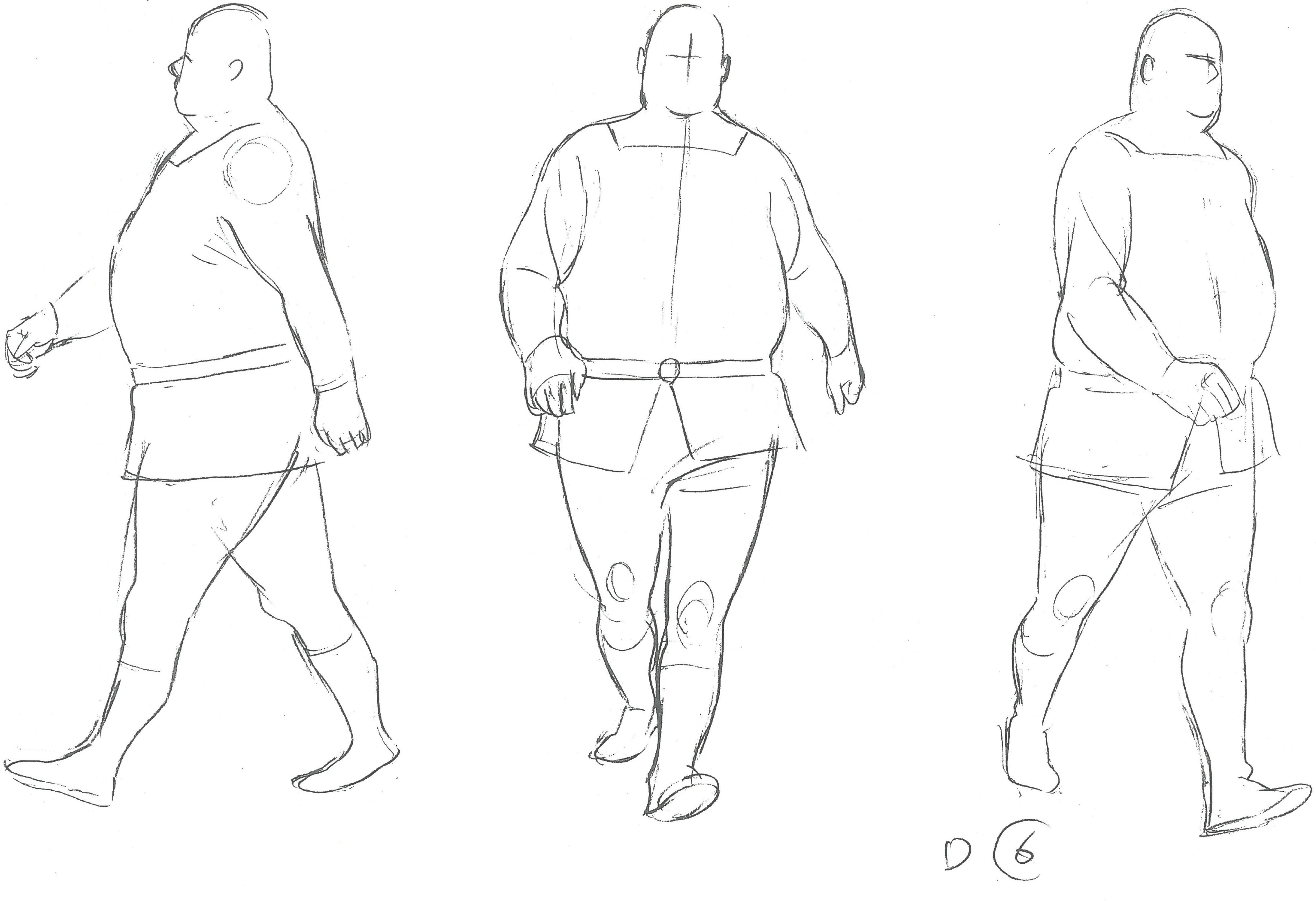


⑥3K中4枚　歩き　太った男

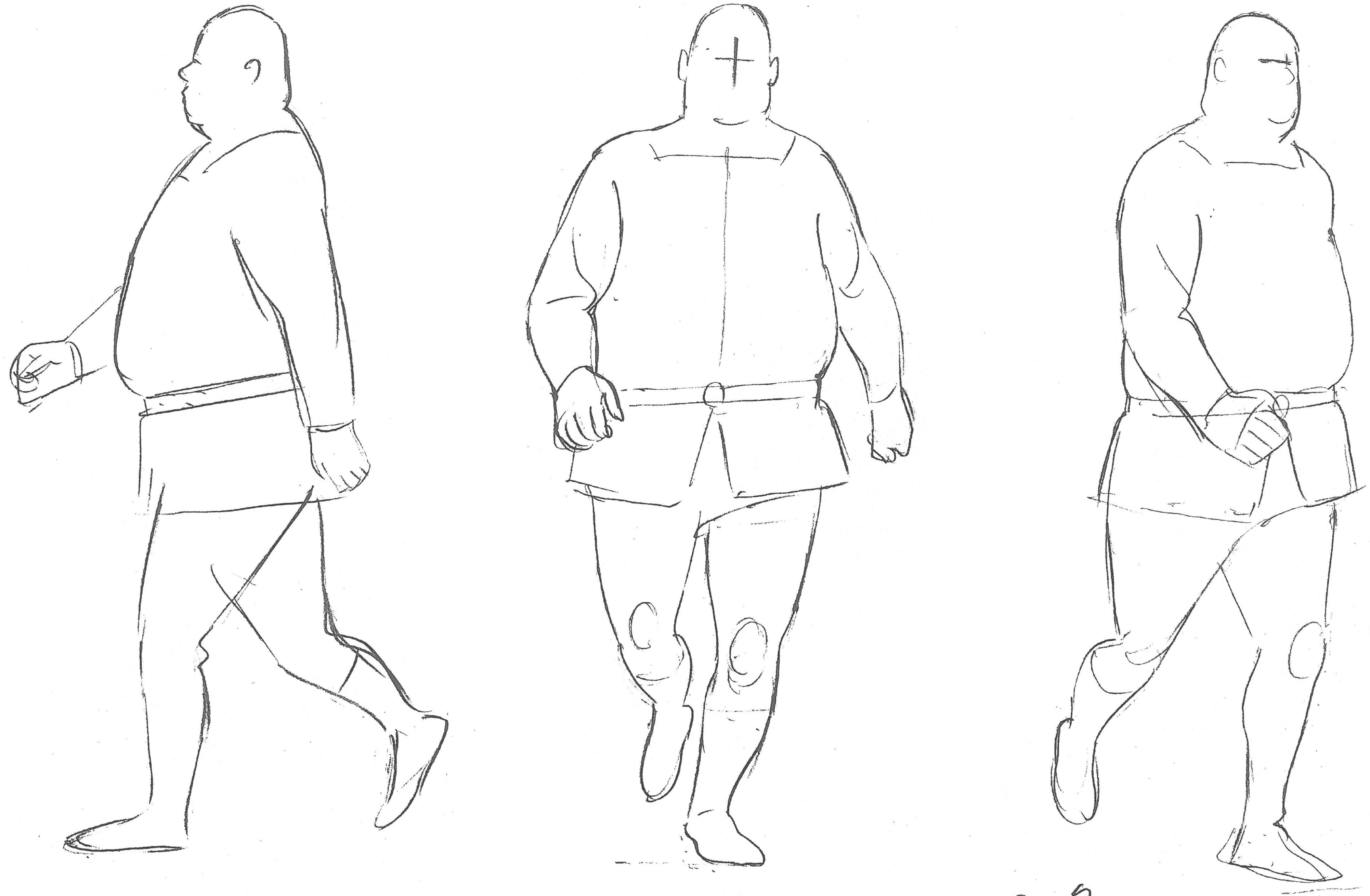


D 5

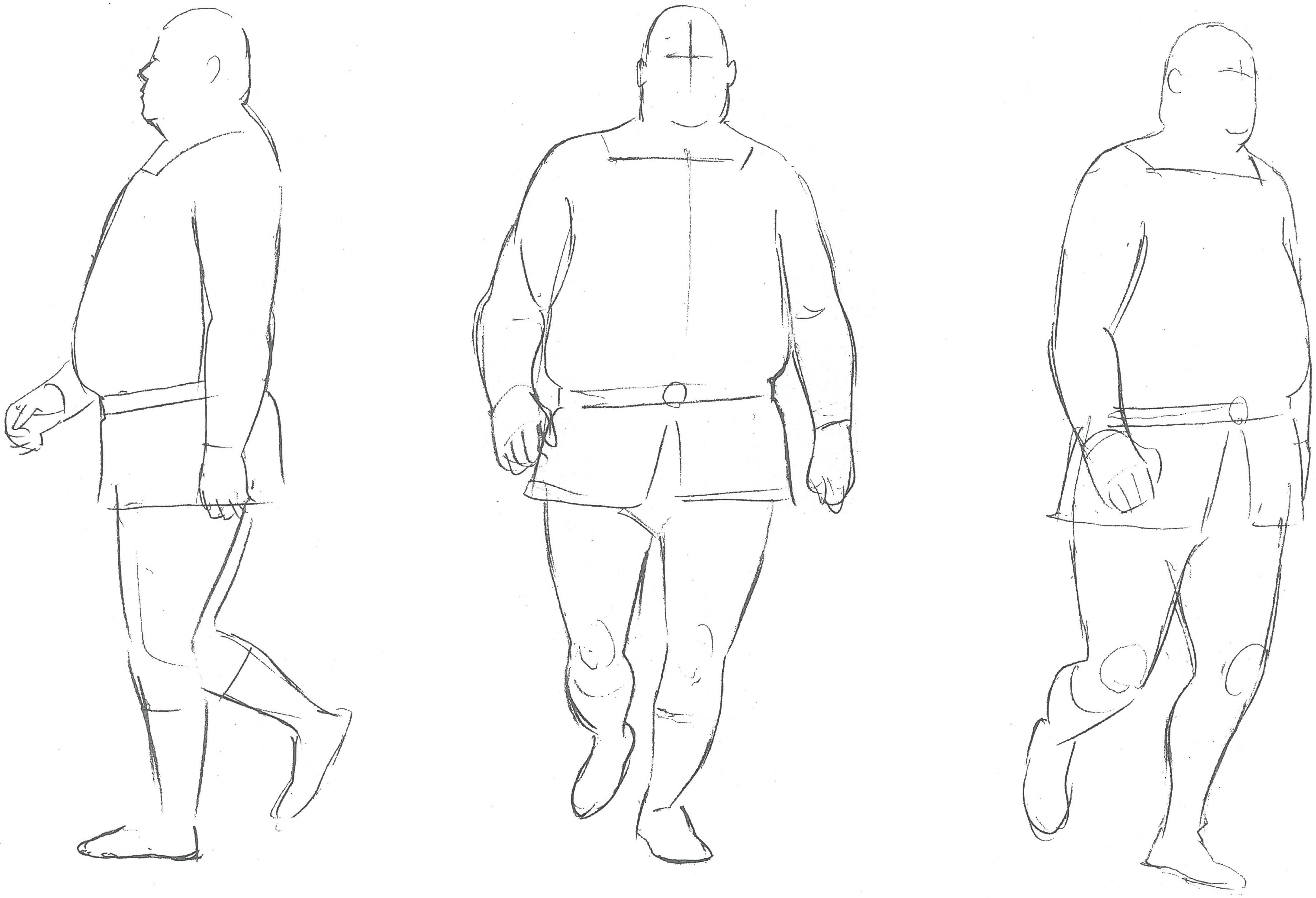
⑥3K中4枚　歩き　太った男



⑥3K中4枚　歩き　太った男

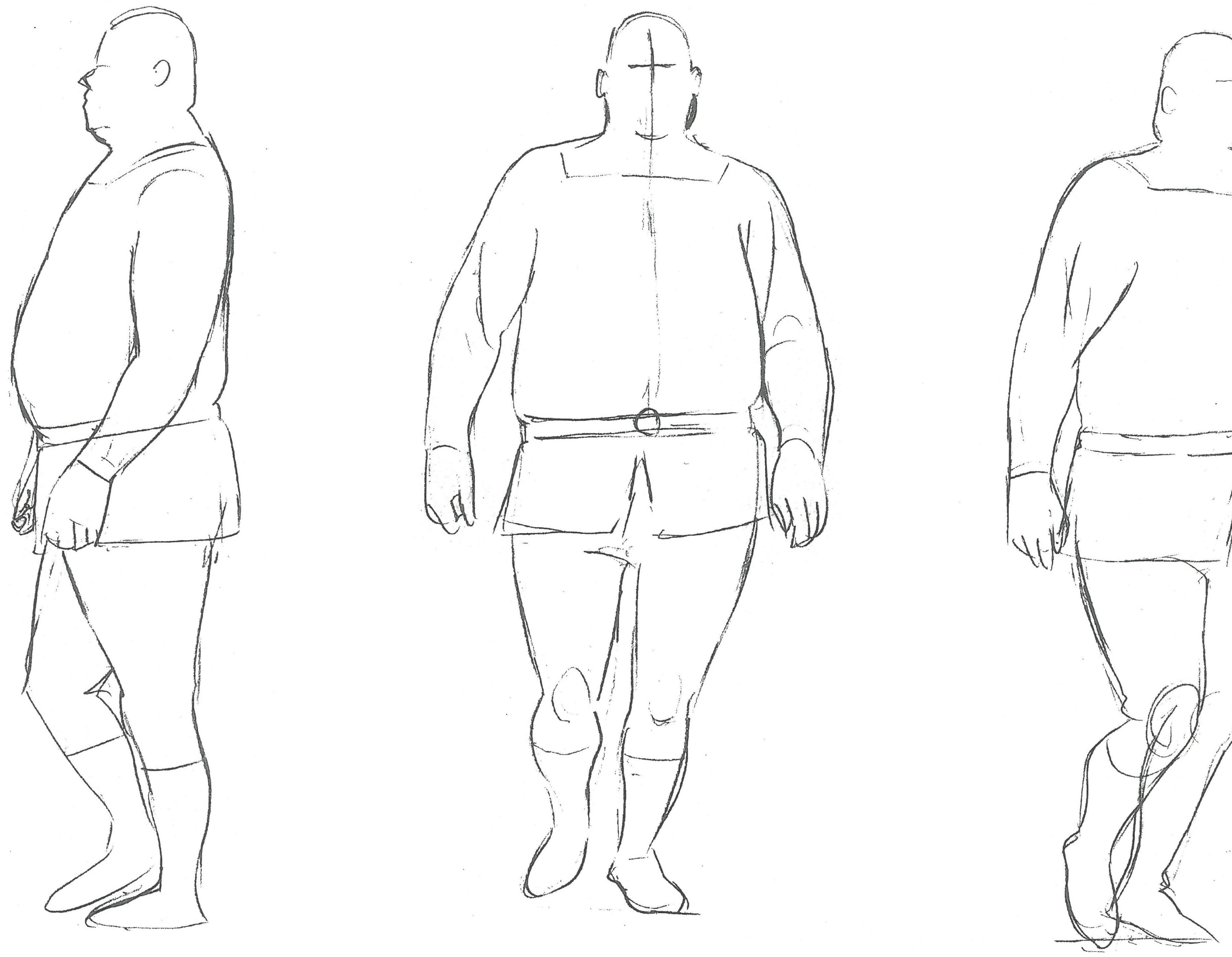


⑥3K中4枚　歩き　太った男

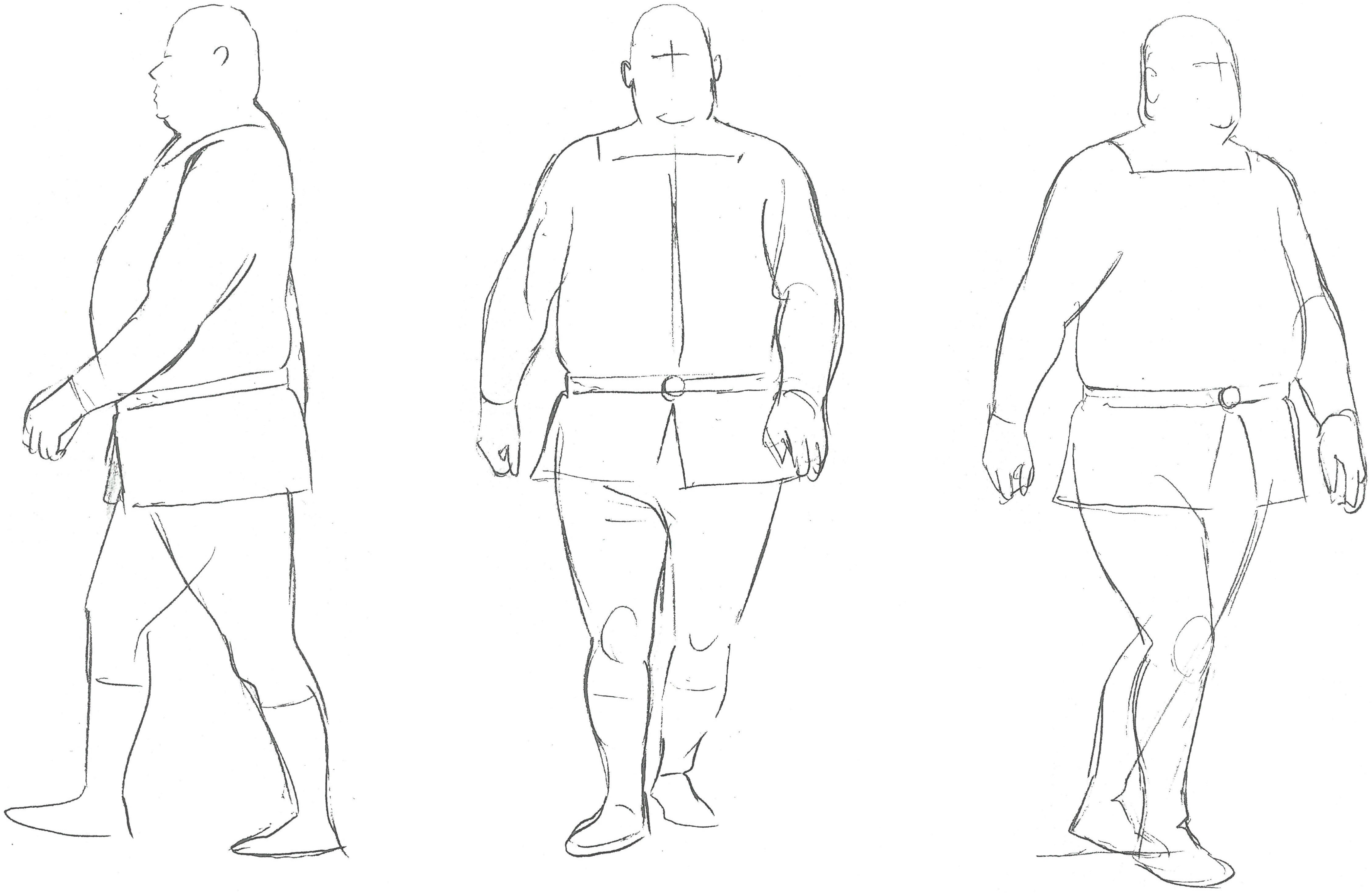


⑥3K 中4枚　歩き　太った男

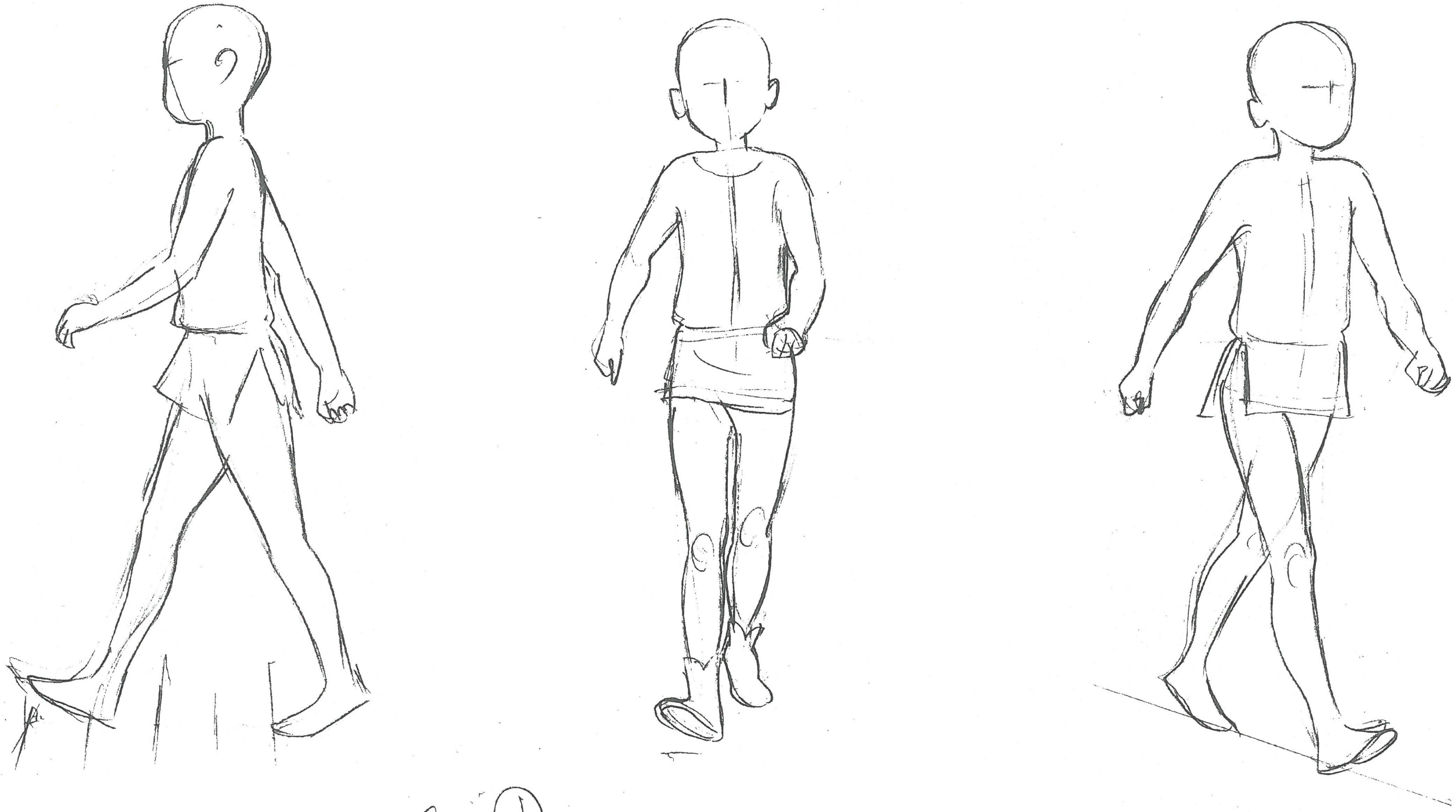
08



⑥3K中4枚　歩き　太った男

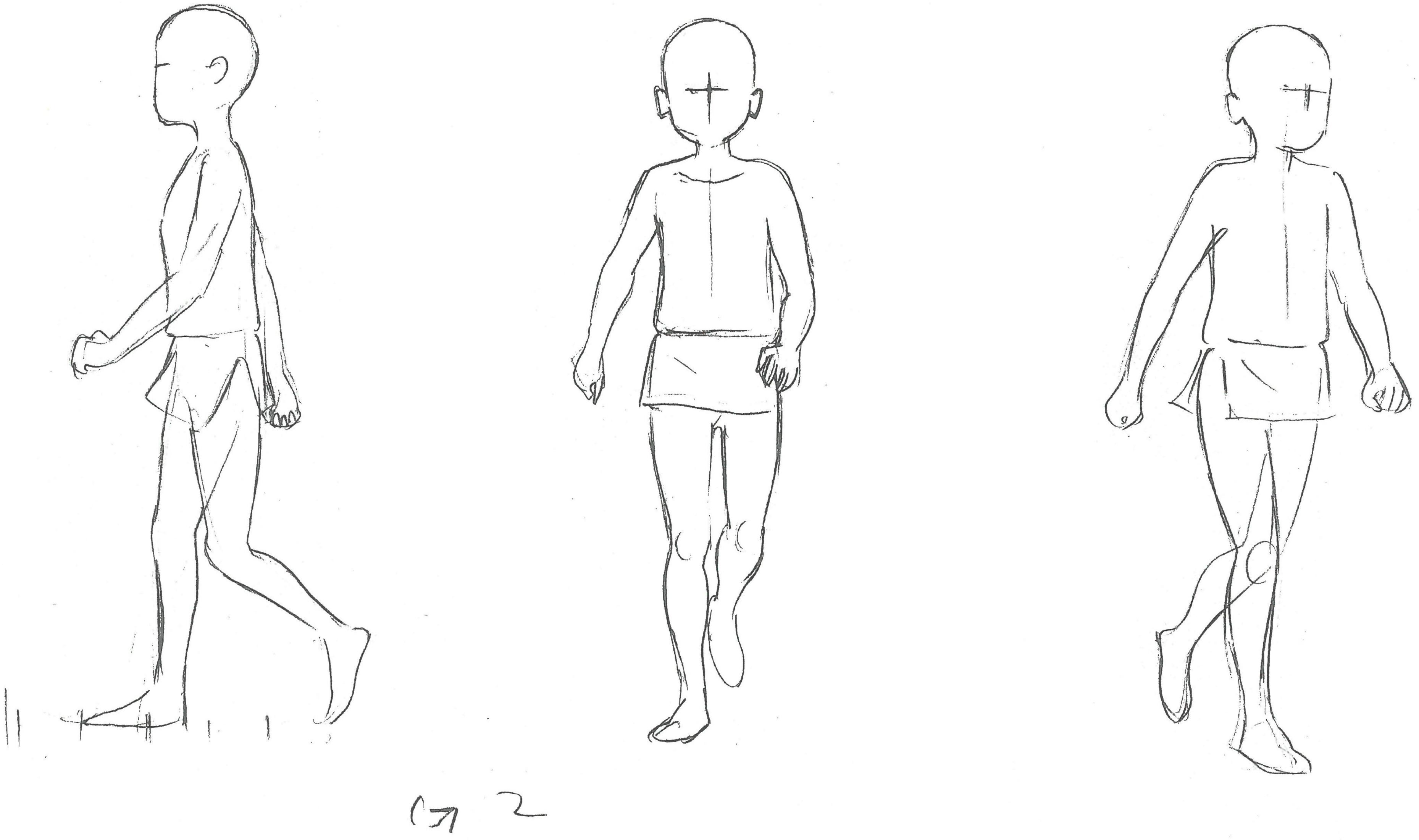


⑥3K中4枚　歩き　太った男

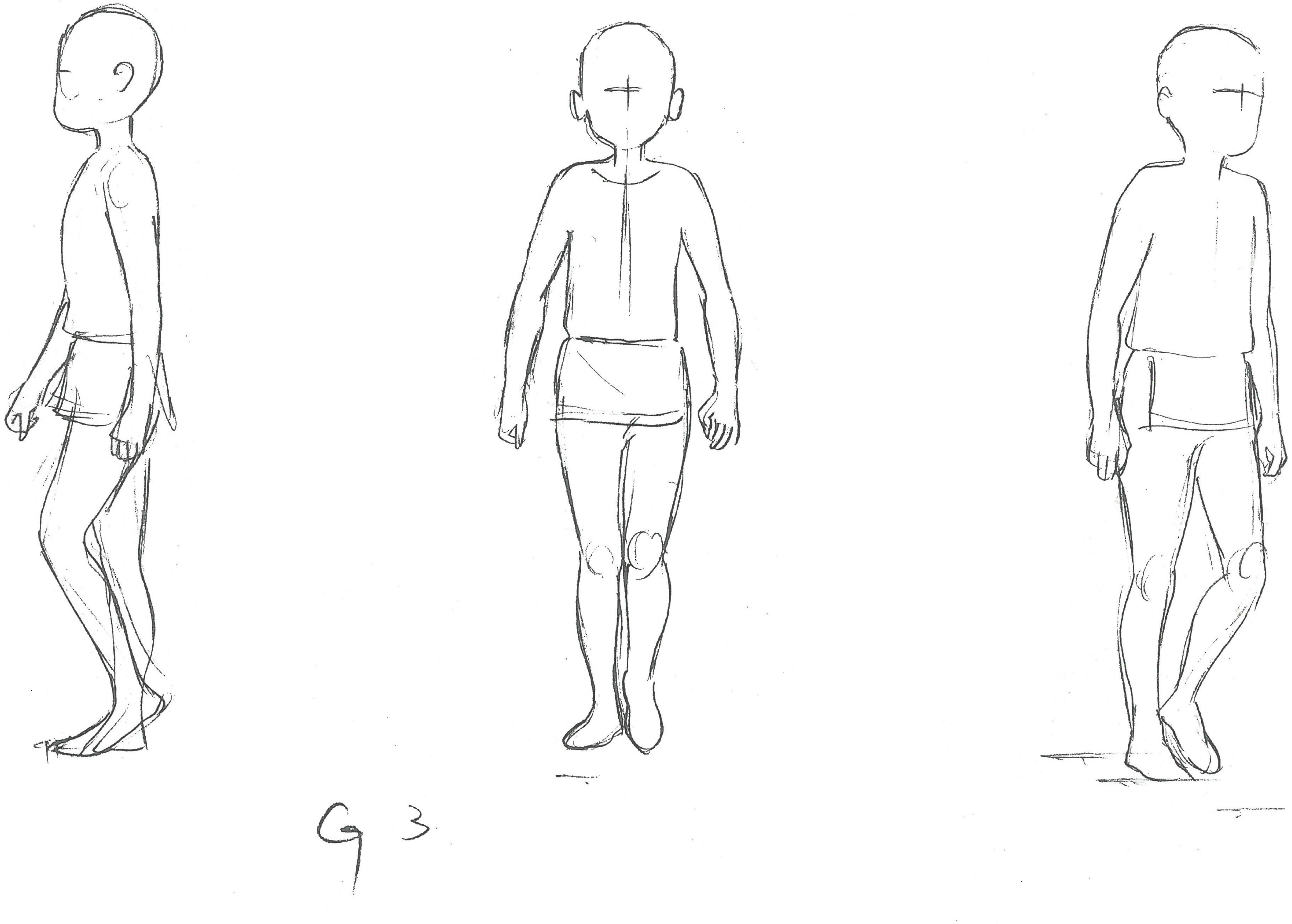


9 ①　一歩 4枚（こども）

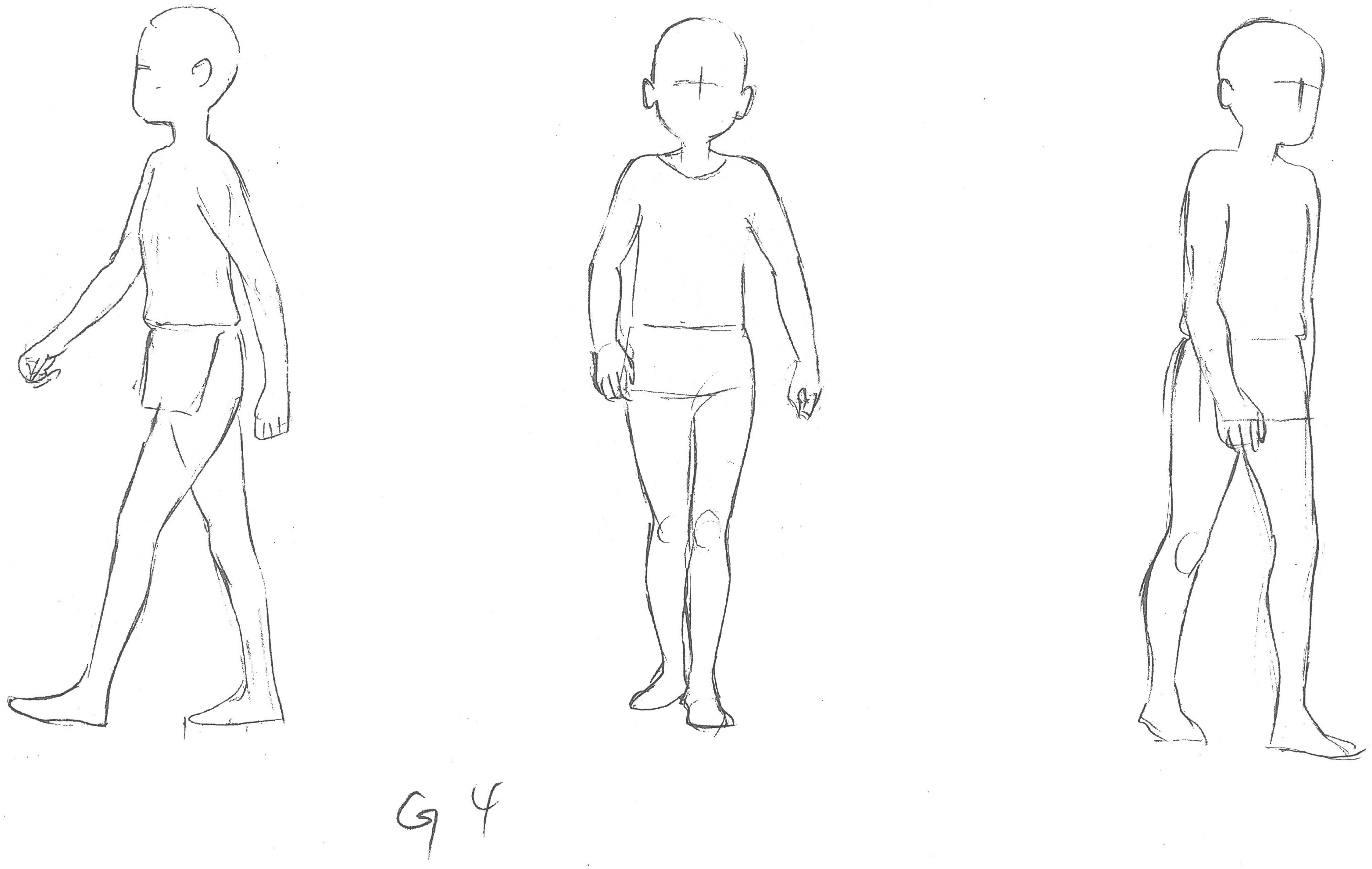
⑦3K中3枚　歩き　子ども



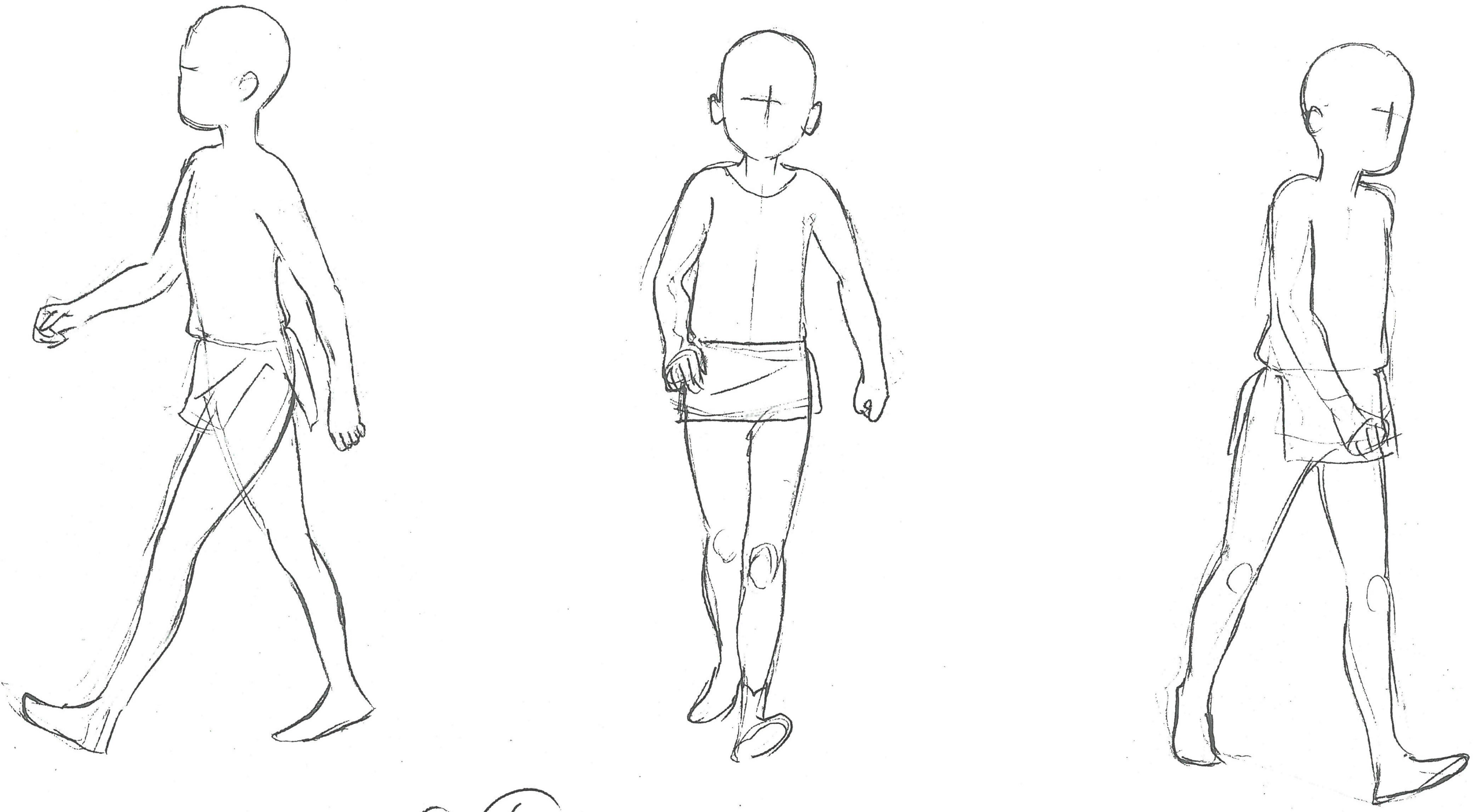
⑦3K中3枚　歩き　子ども



⑦3K中3枚　歩き　子ども

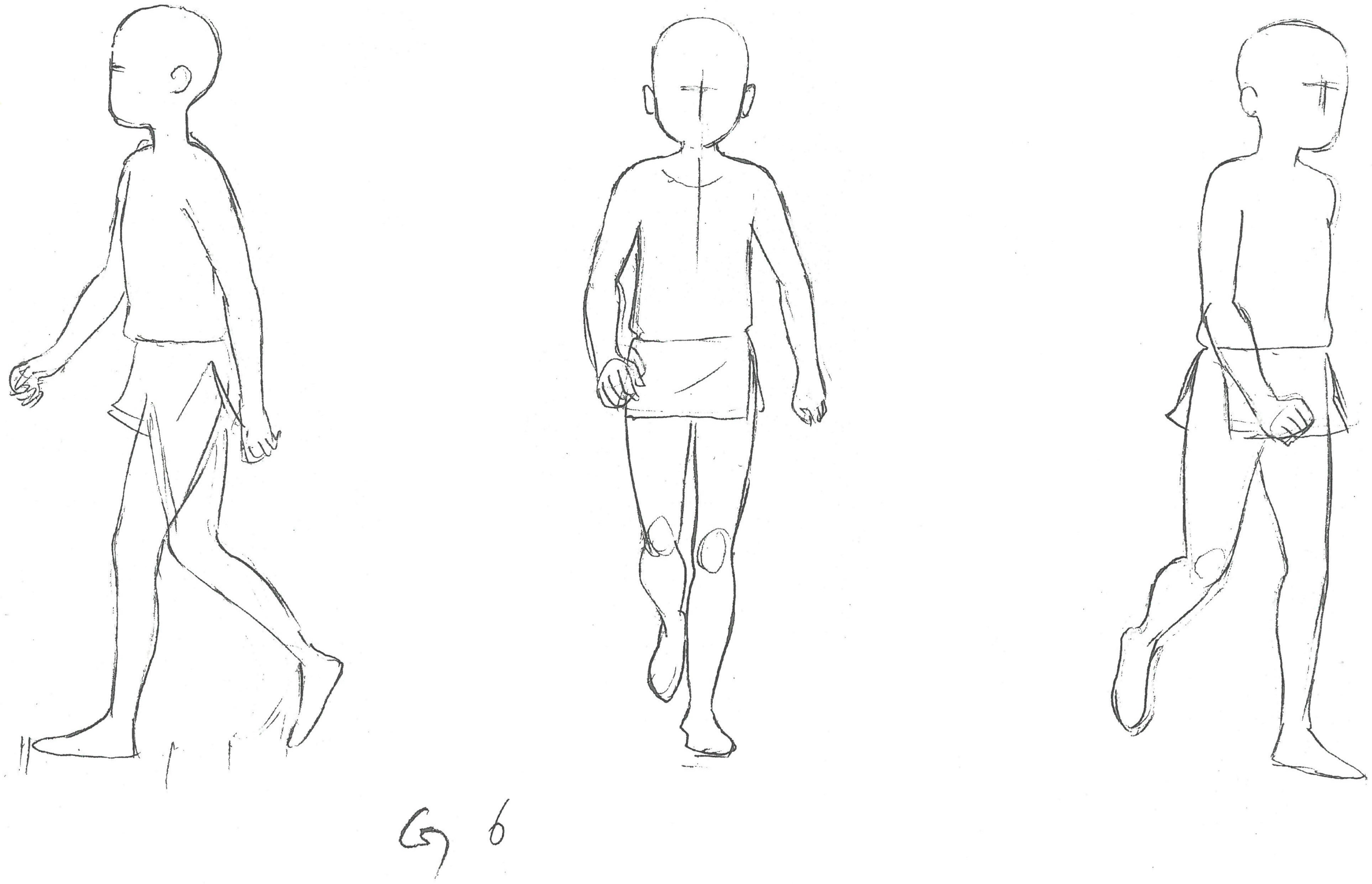


⑦3K中3枚　歩き　子ども

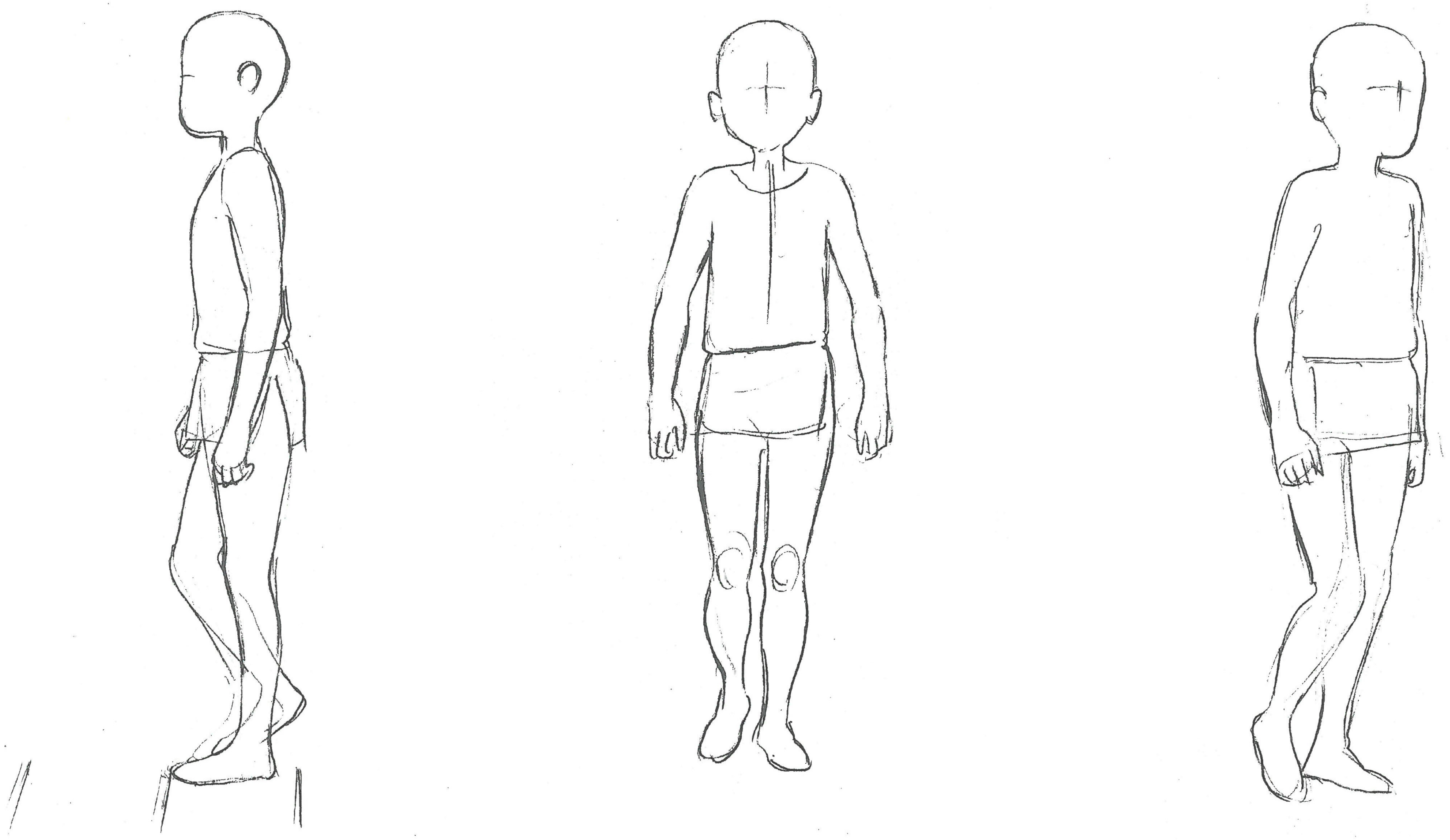


9⑤

⑦3K中3枚　歩き　子ども

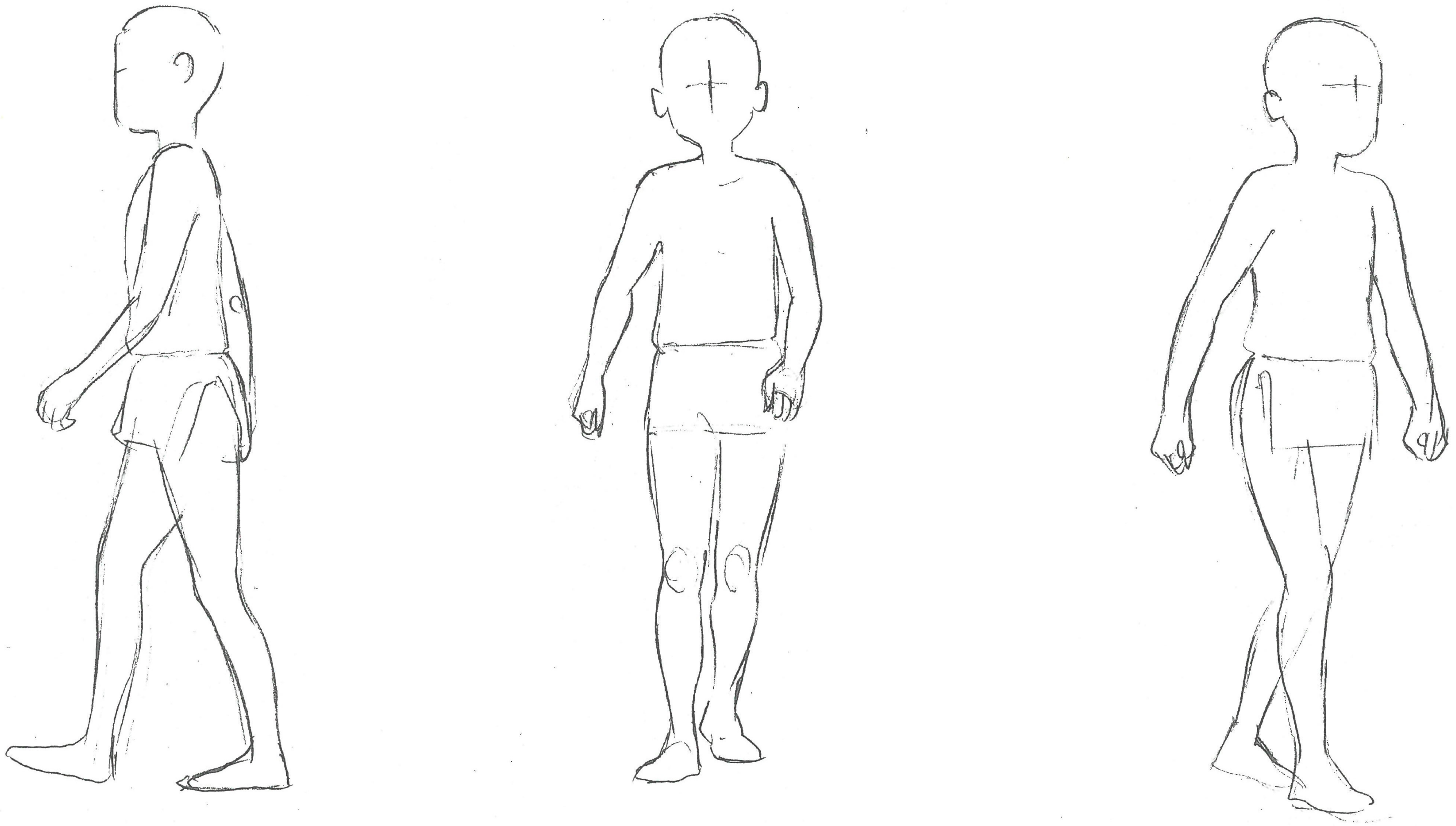


⑦3K中3枚　歩き　子ども

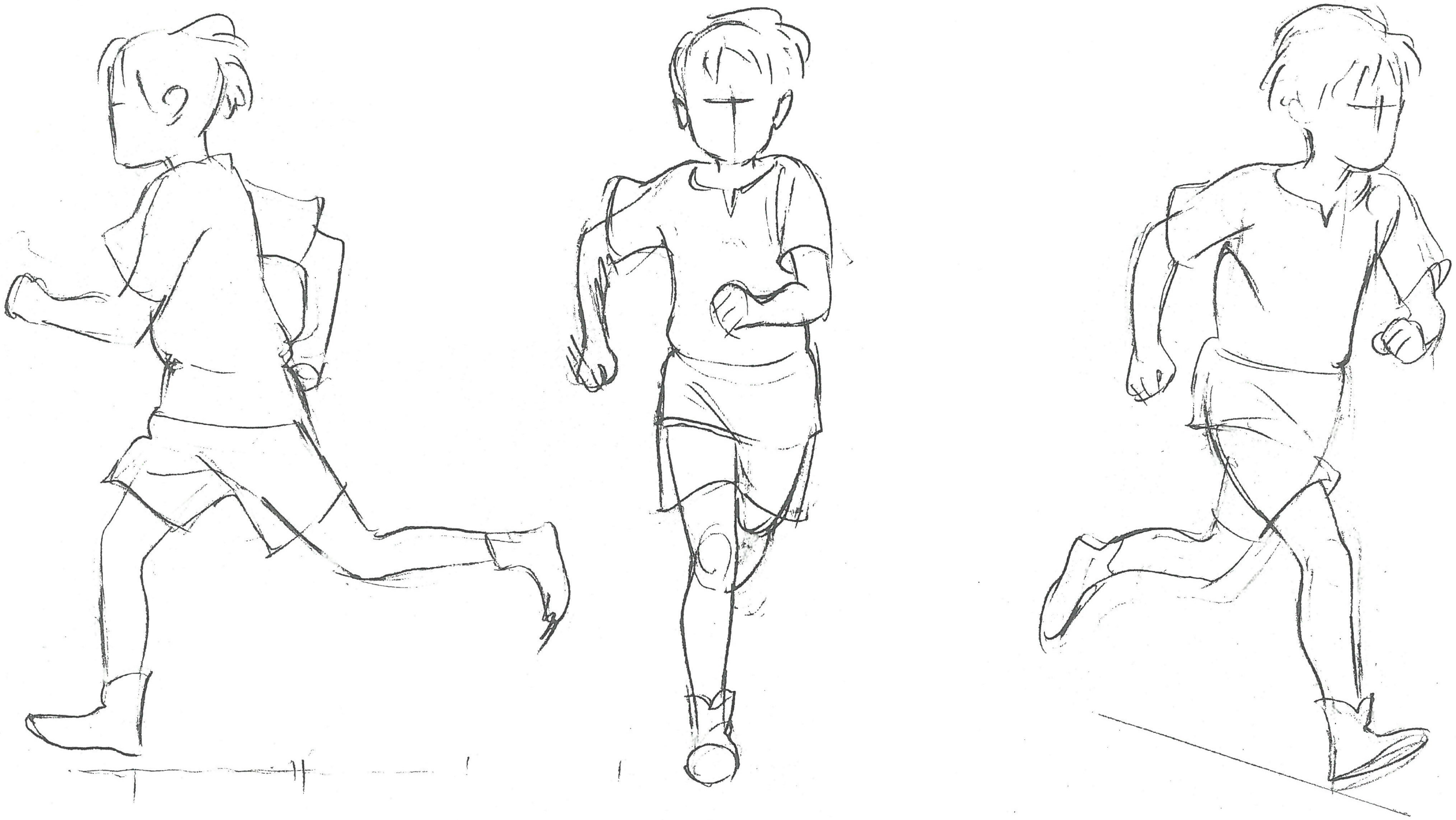


97

⑦3K中3枚　歩き　子ども



⑦ 3K中3枚　歩き　子ども

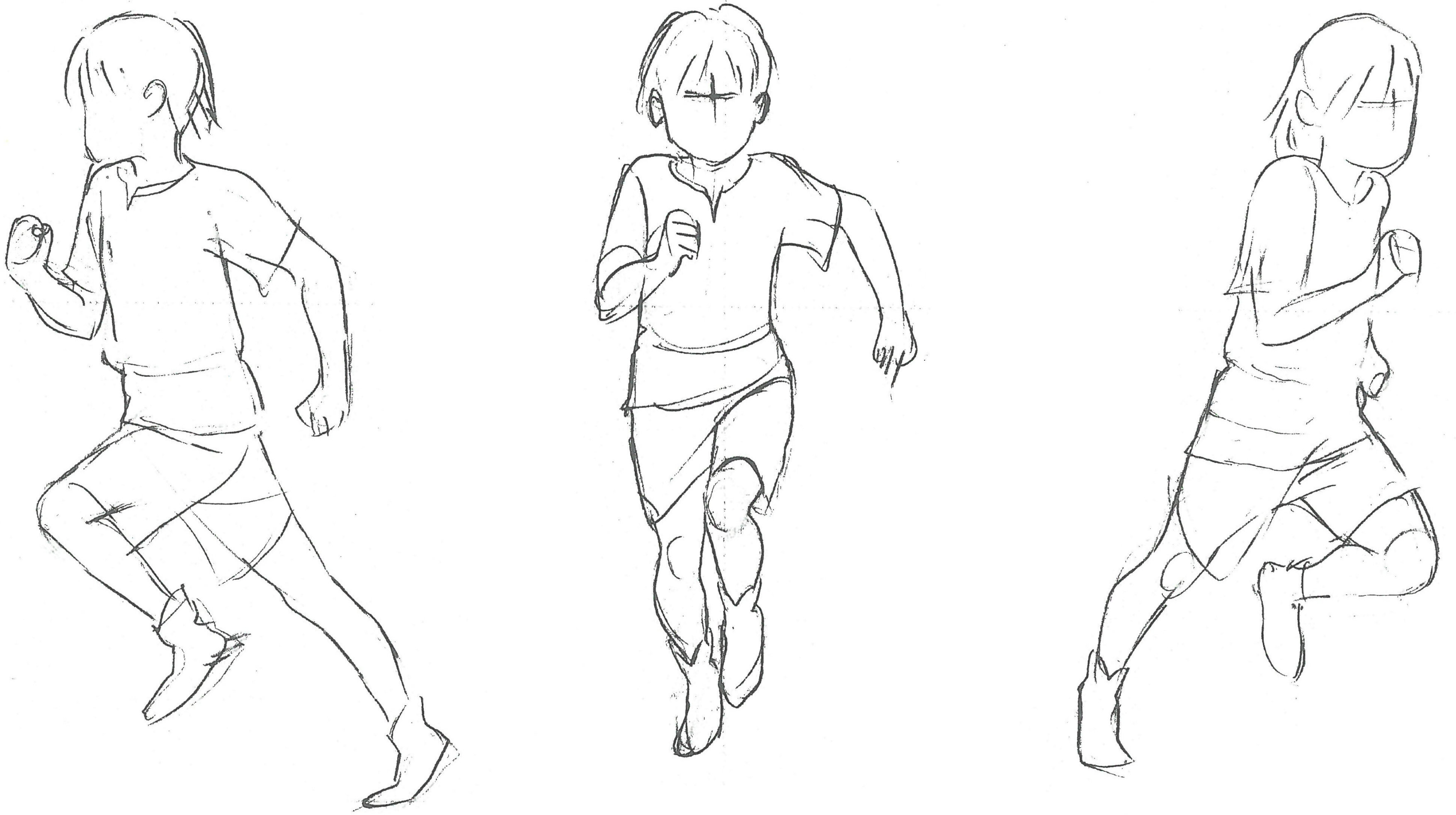


Iの　1歩3枚（2コ撮り）

⑧2K中2枚　走り　子ども

⑧2K中2枚　走り　子ども

62



⑧2K中2枚　走り　子ども

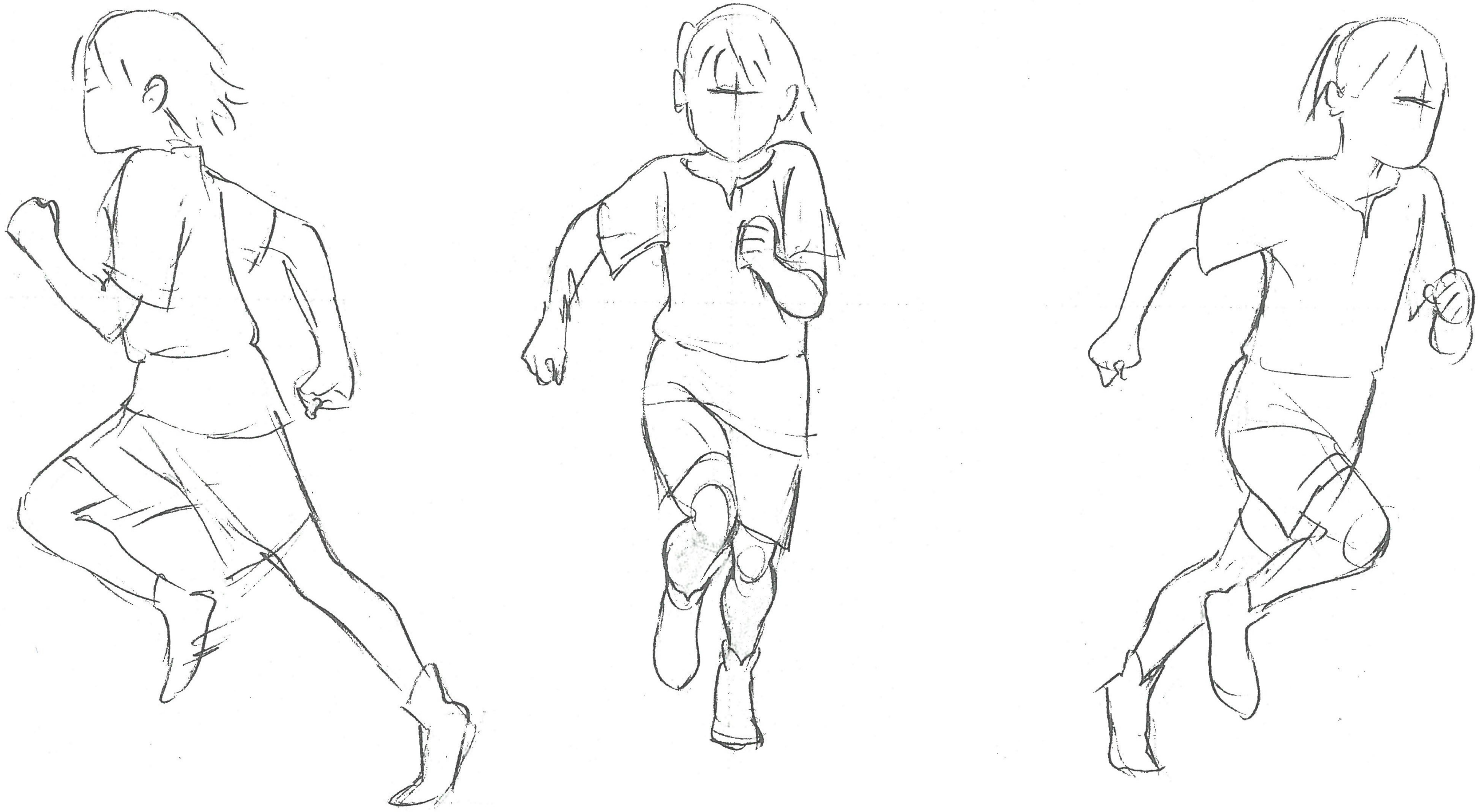
I3

I4

⑧2K中2枚　走り　子ども

LS

⑧2K中2枚　走り　子ども



I6-eの

⑧2K中2枚　走り　子ども

Hの　一歩4枚（2k撮）

⑨2K中3枚　走り　子ども

⑨2K中3枚　走り　子ども

け3

⑨2K中3枚　走り　子ども

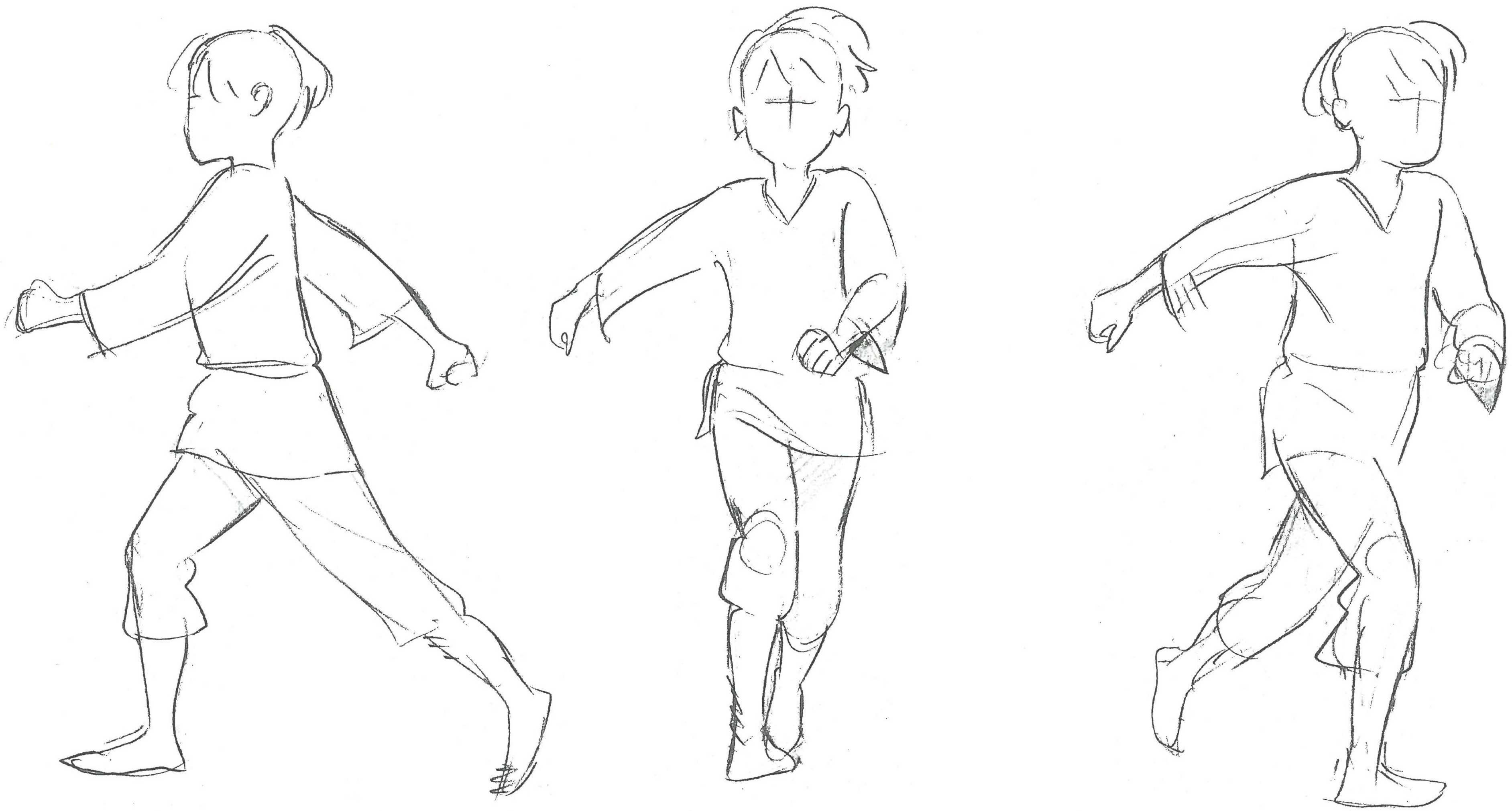
⑨2K中3枚　走り　子ども

⑨2K中3枚　走り　子ども

H6

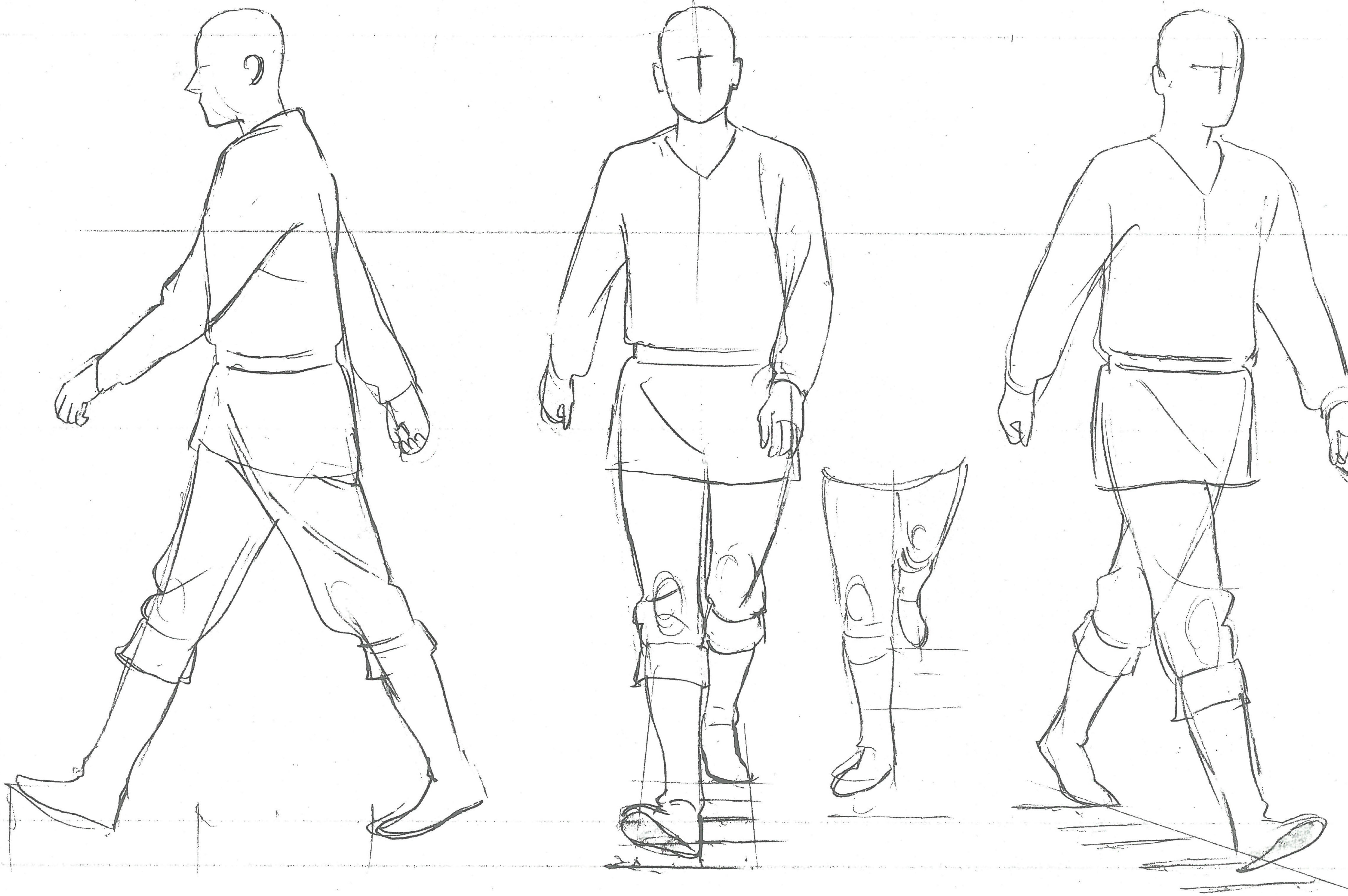
⑨2K中3枚　走り　子ども

⑨2K中3枚　走り　子ども



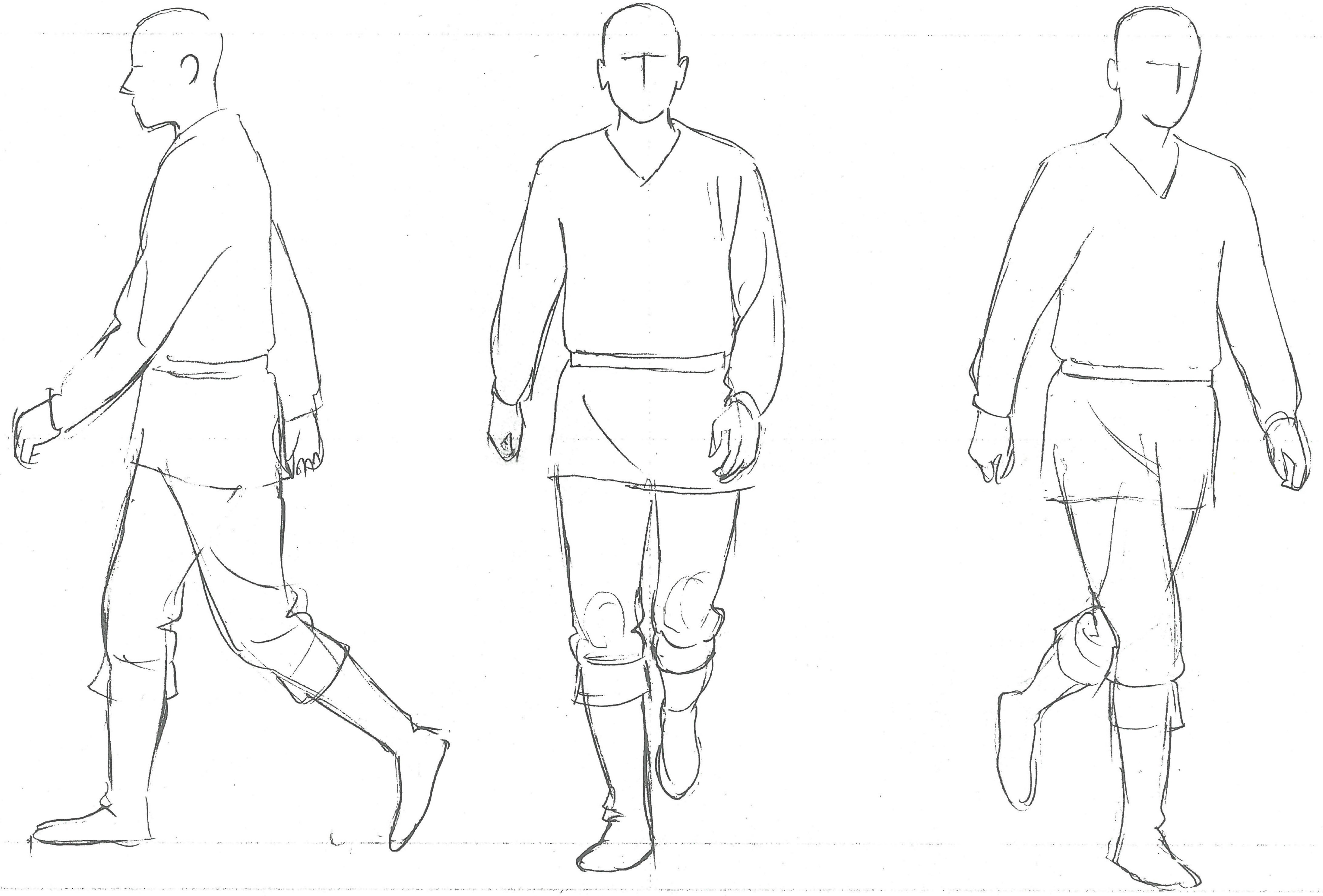
⑨2K中3枚 走り 子ども

④3K中3枚　歩き　男性



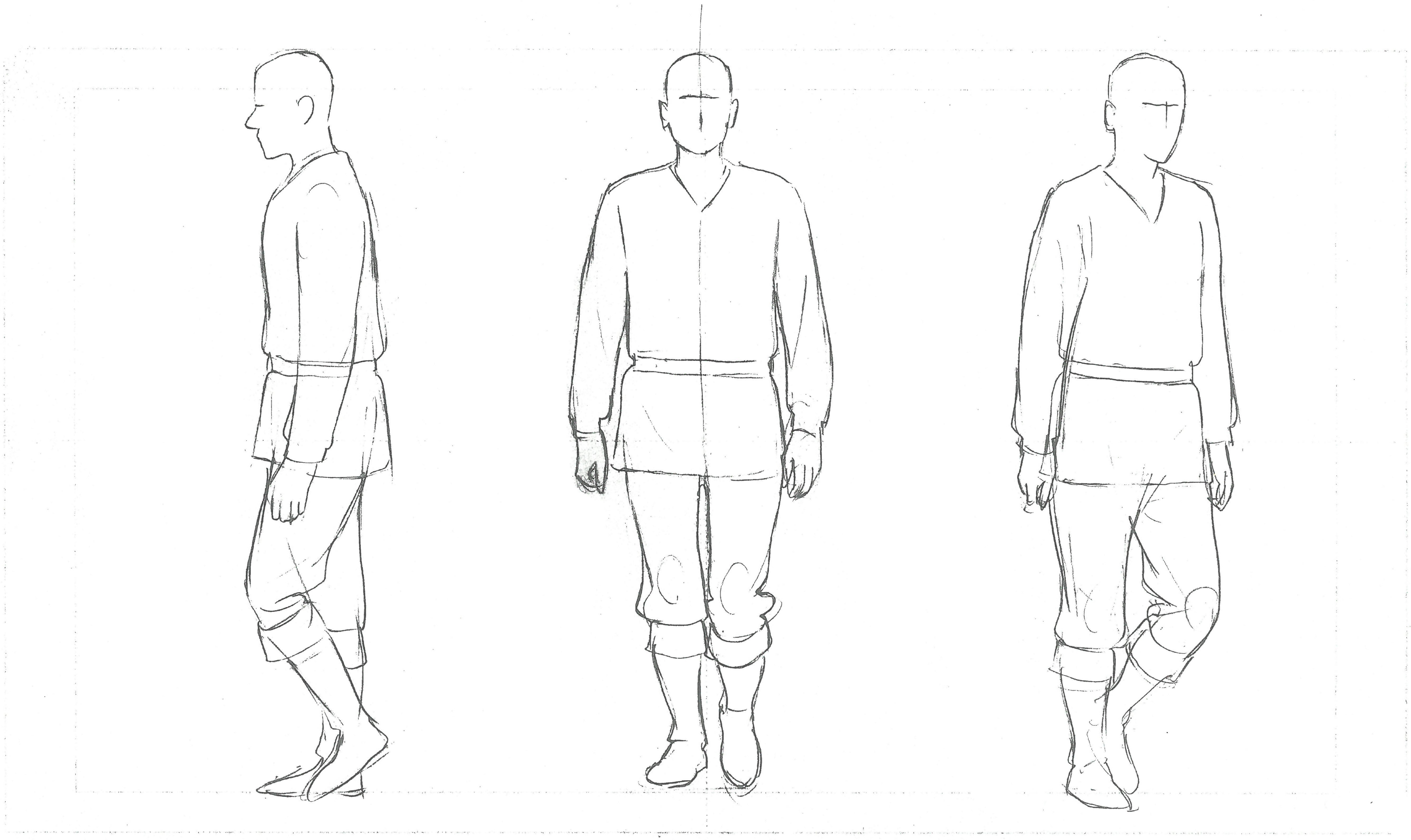
Bの　一歩4枚

④3K中3枚　歩き　男性

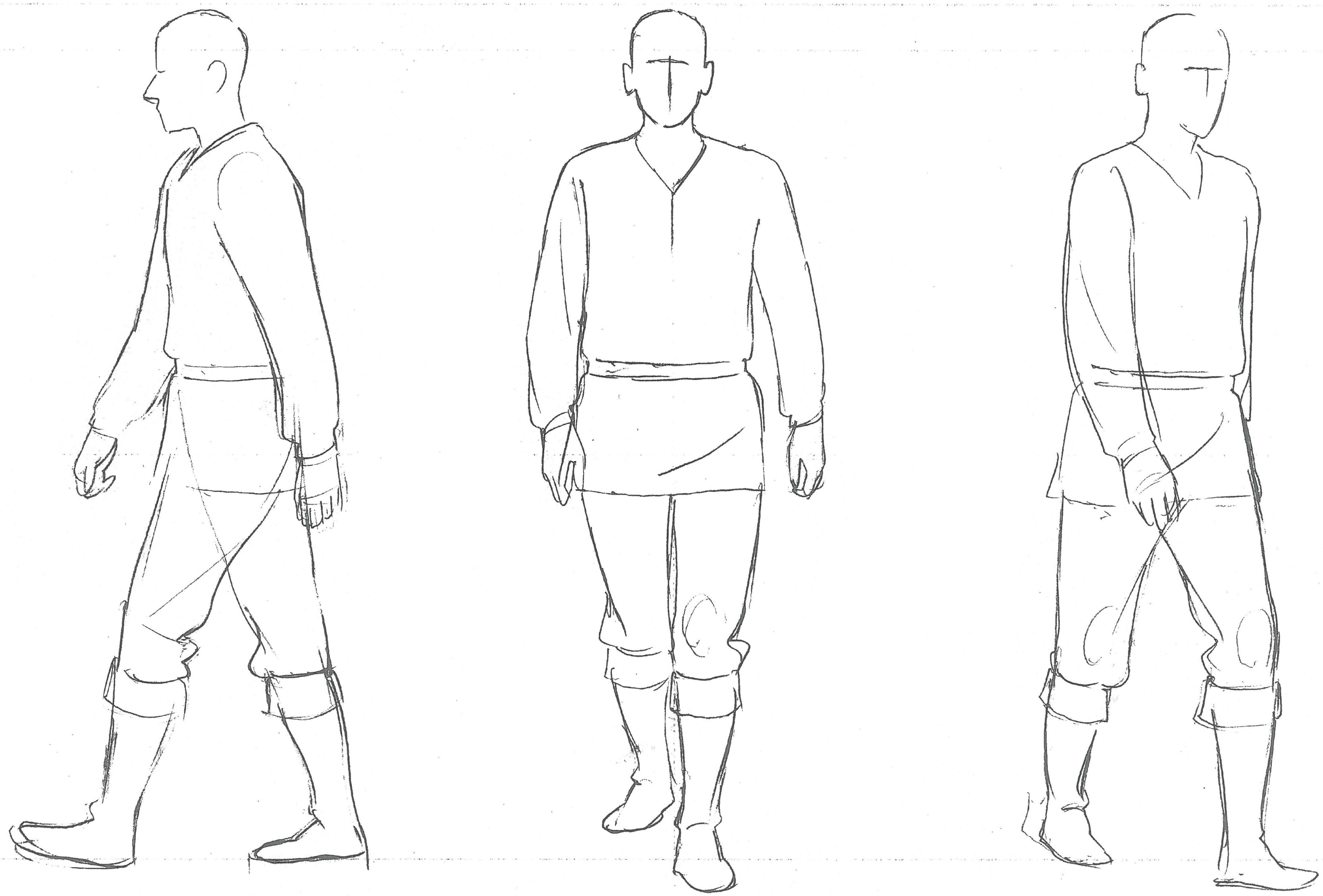


B2

④3K中3枚　歩き　男性

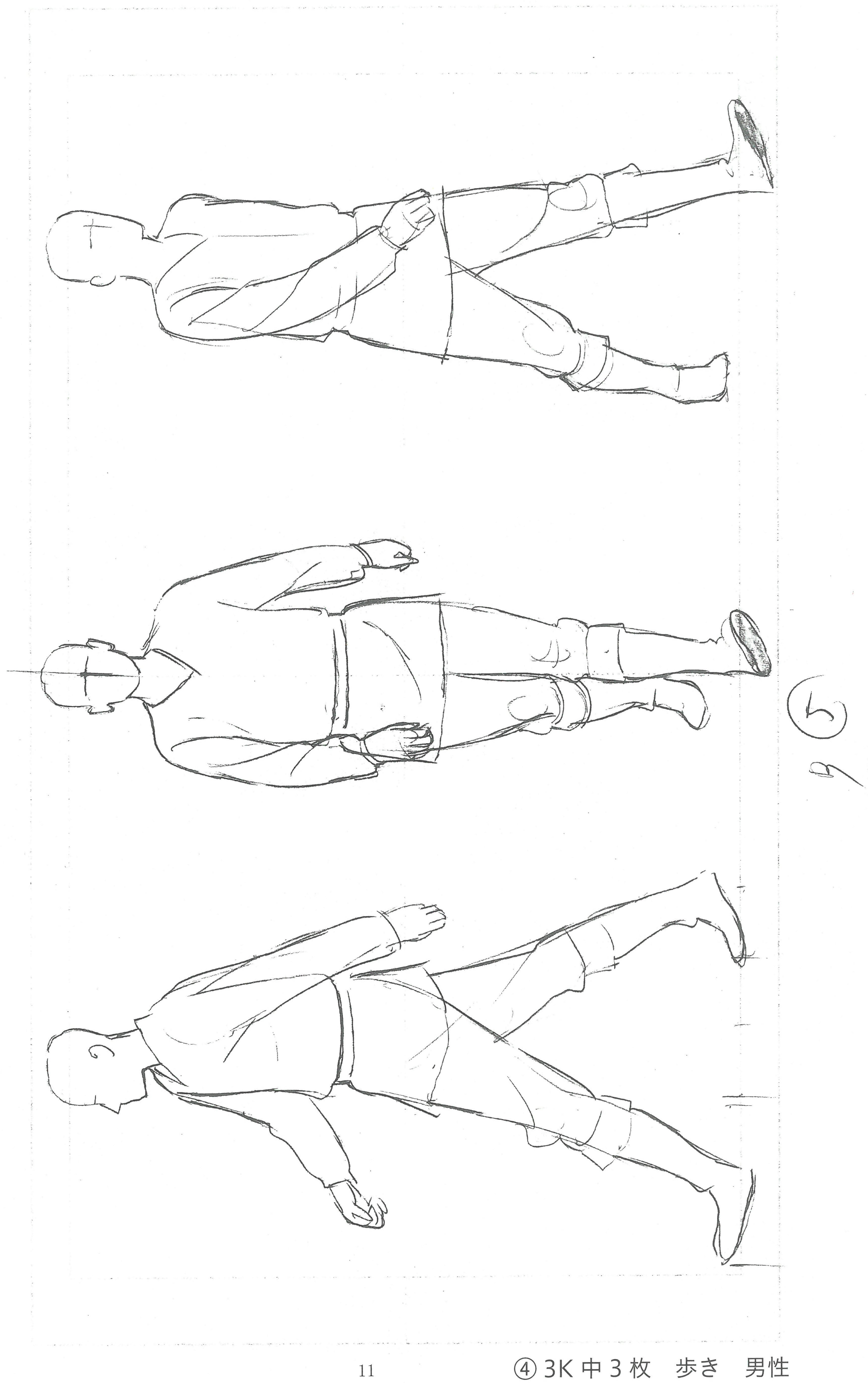


B3



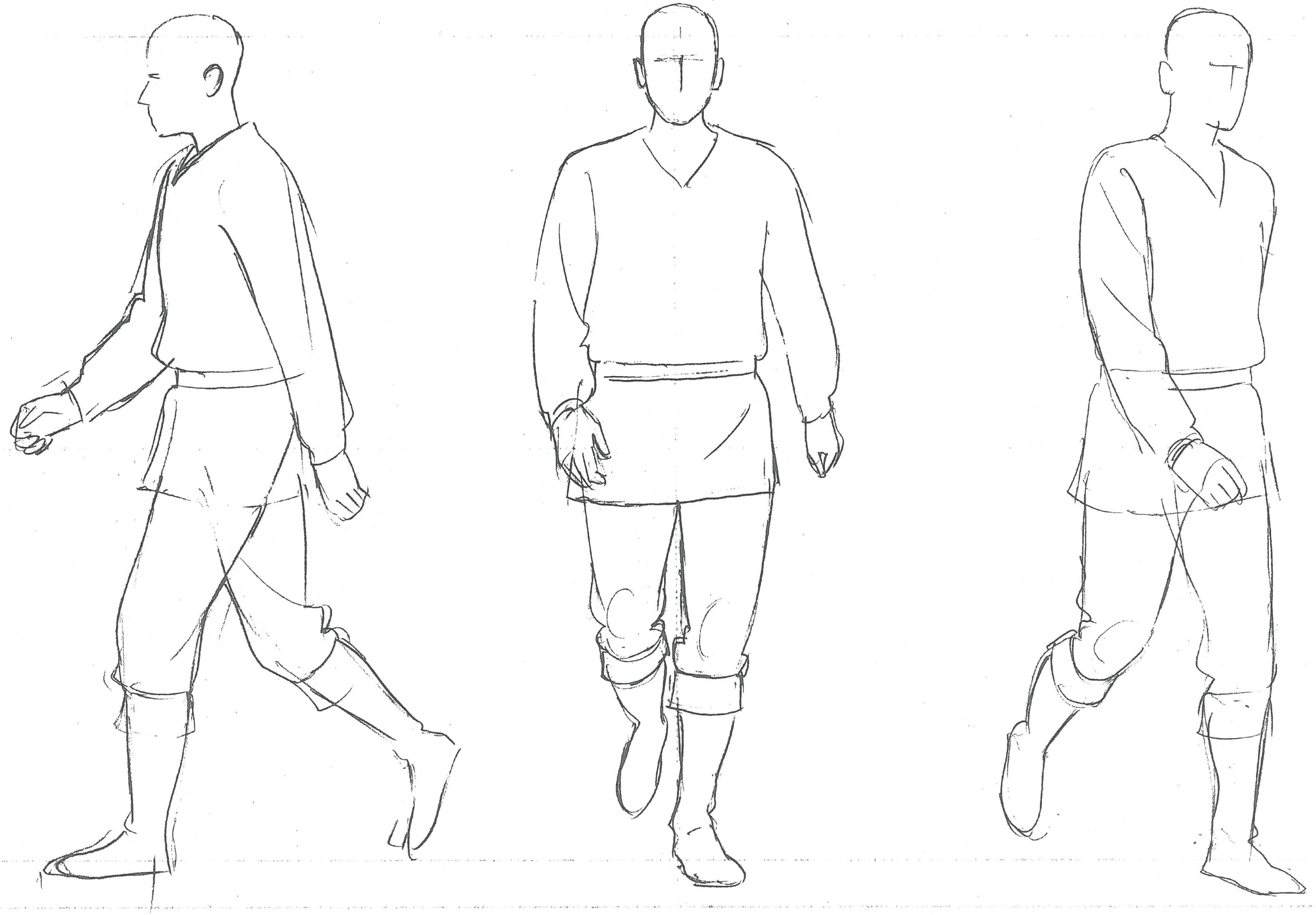
④3K中3枚　歩き　男性

B 4



④3K中3枚　歩き　男性

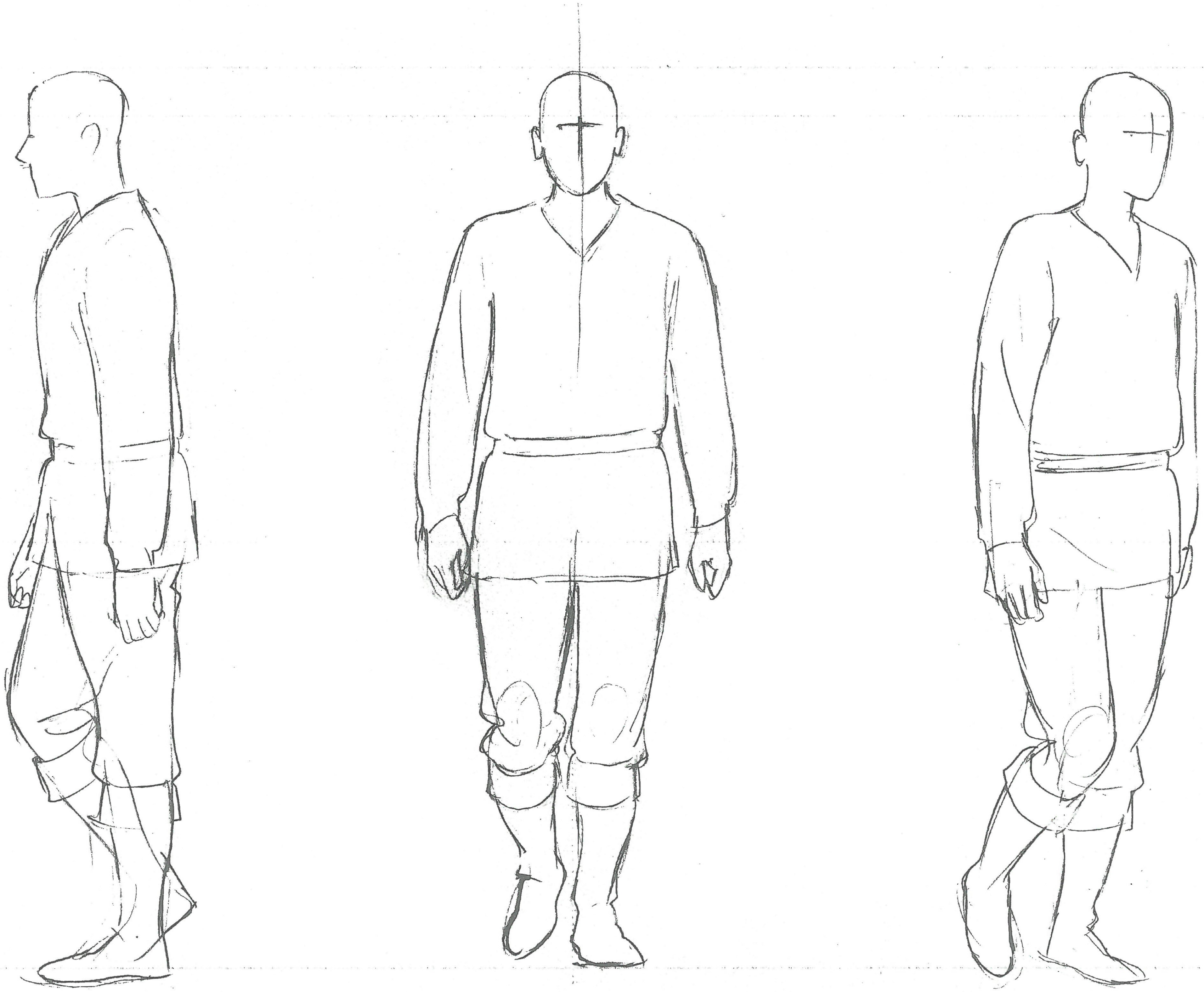
④3K中3枚　歩き　男性



36

7

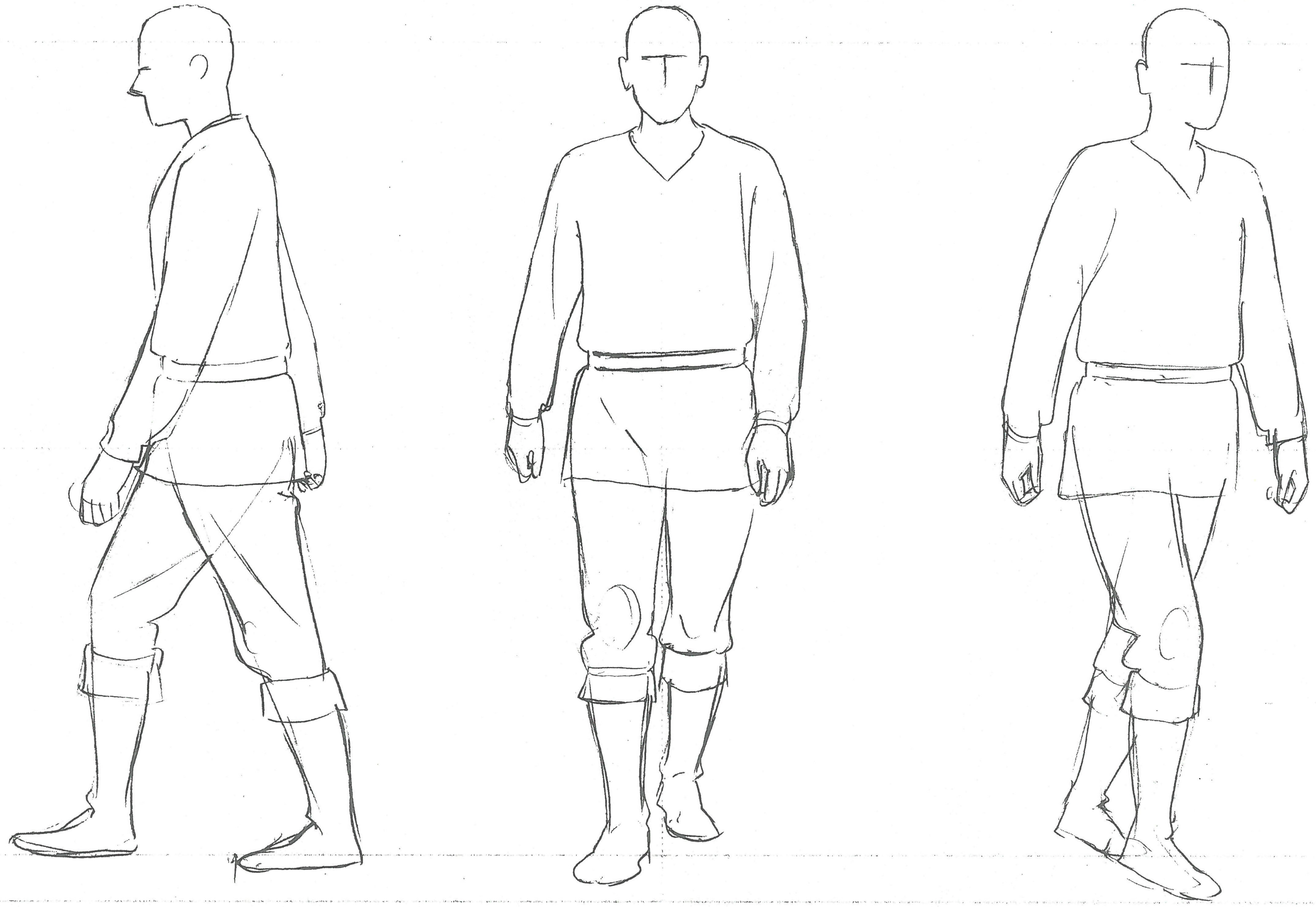
④3K中3枚　歩き　男性



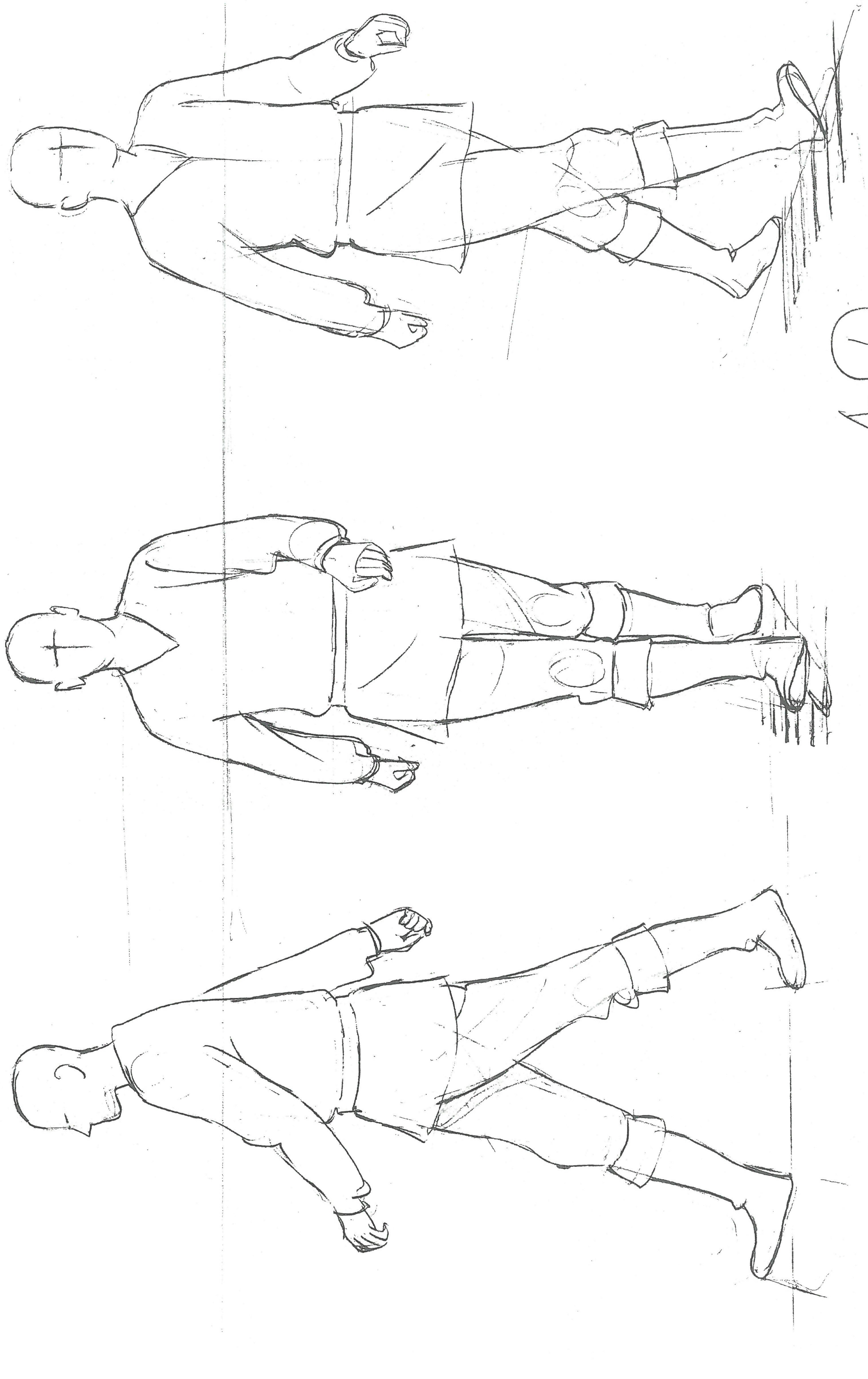
B7

5

④3K中3枚　歩き　男性

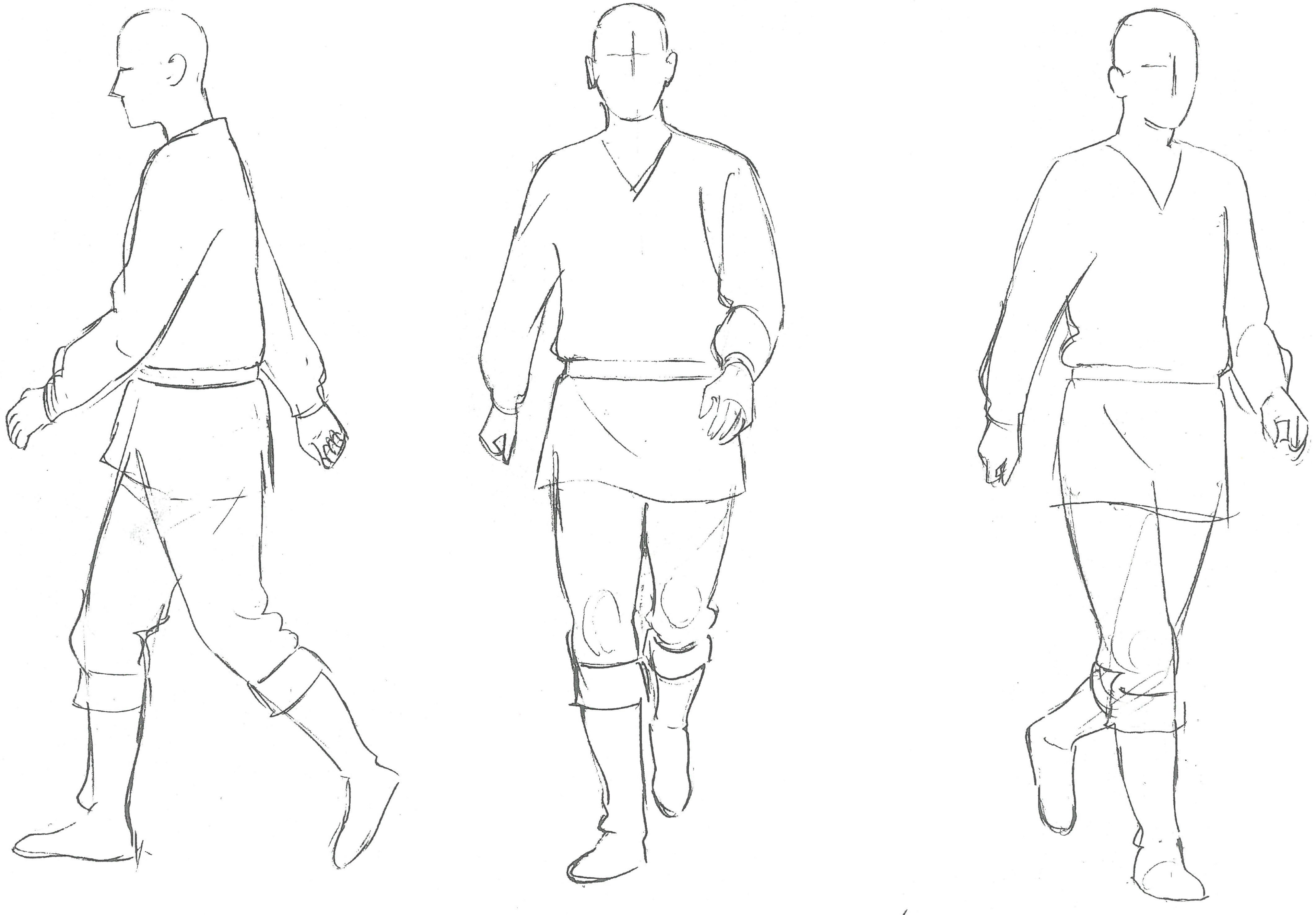


MEMO



③ 3K中4枚　歩き　男性

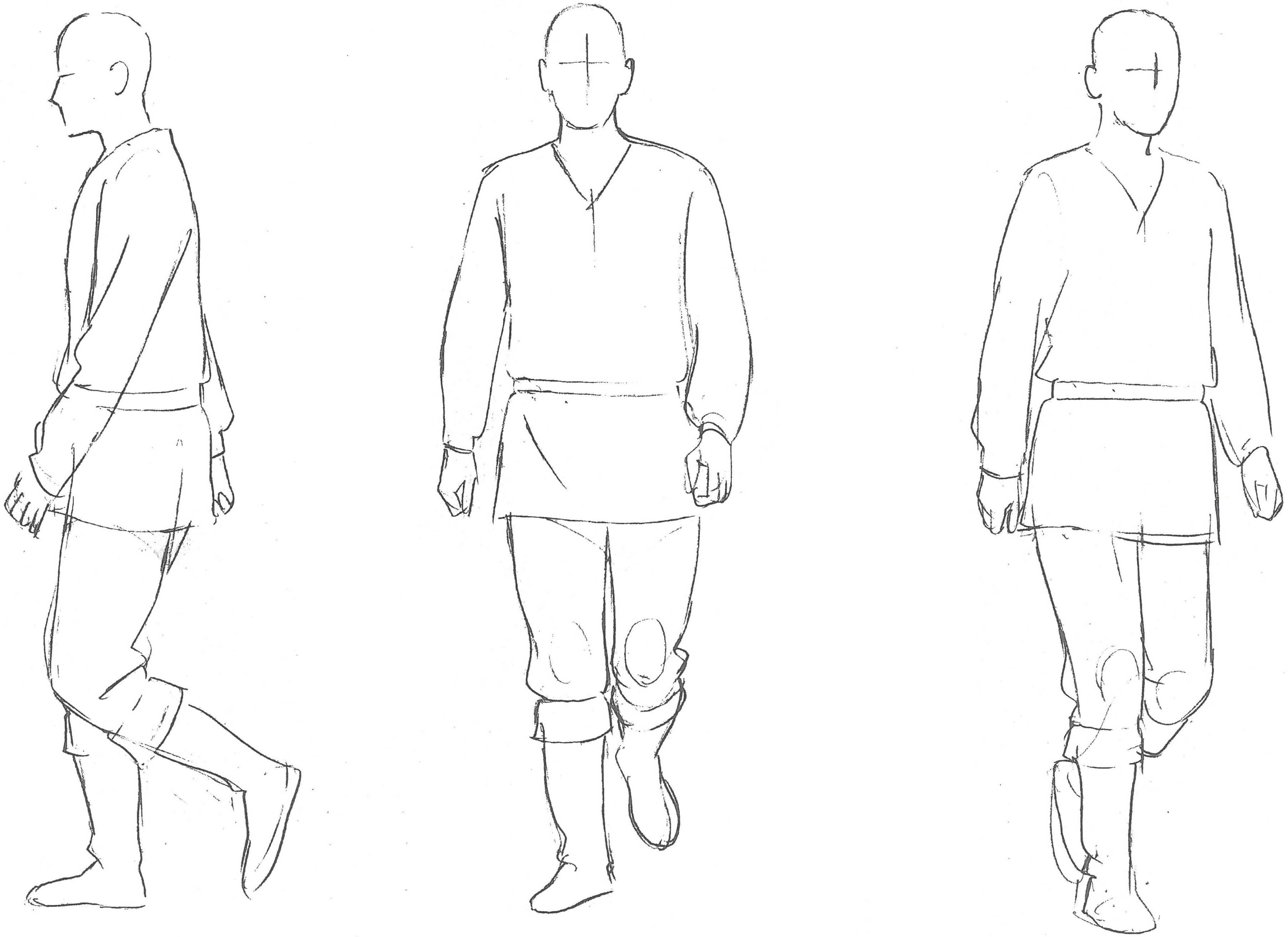
③3K中4枚　歩き　男性



A 2

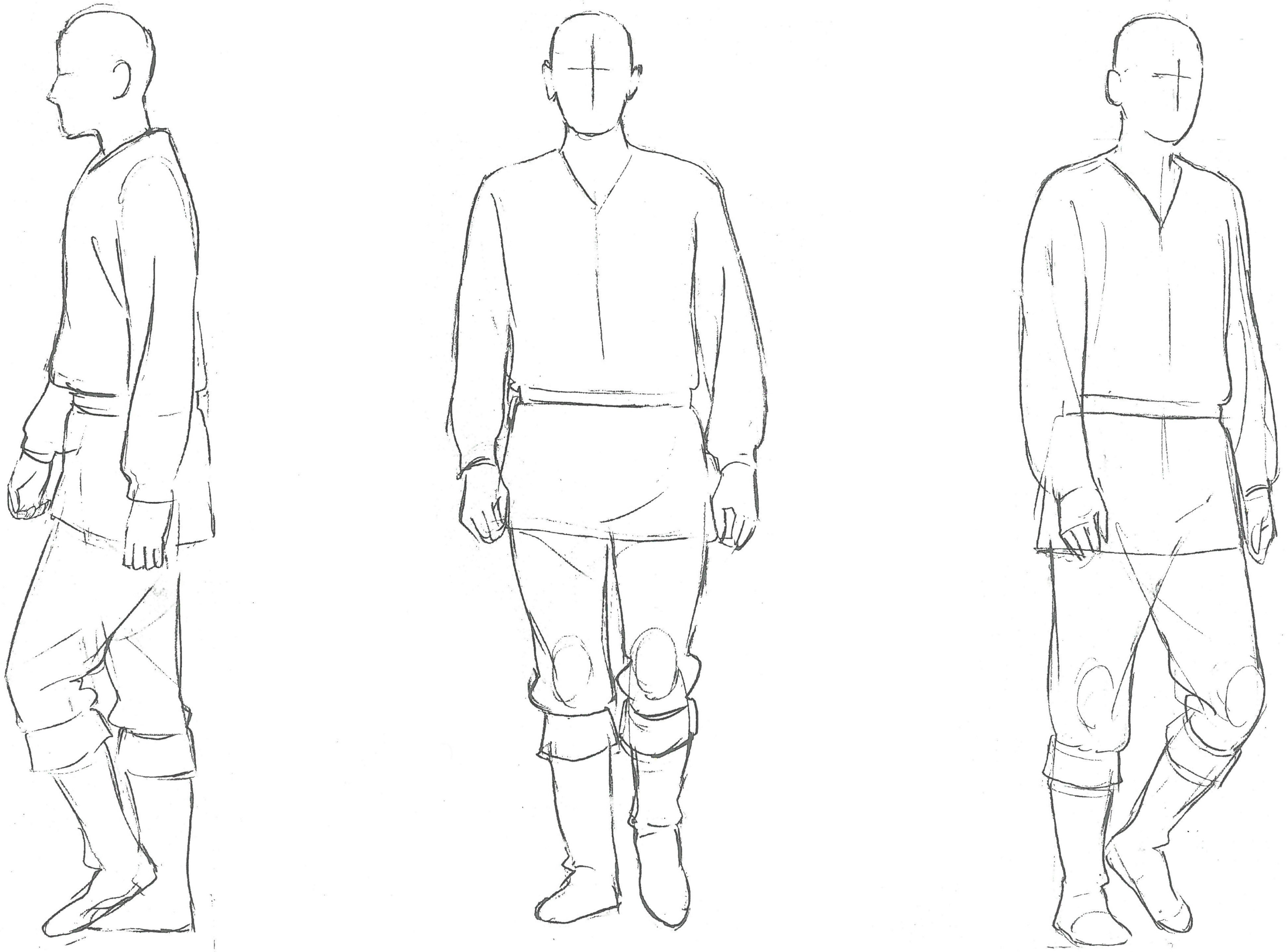
37

③3K中4枚　歩き　男性

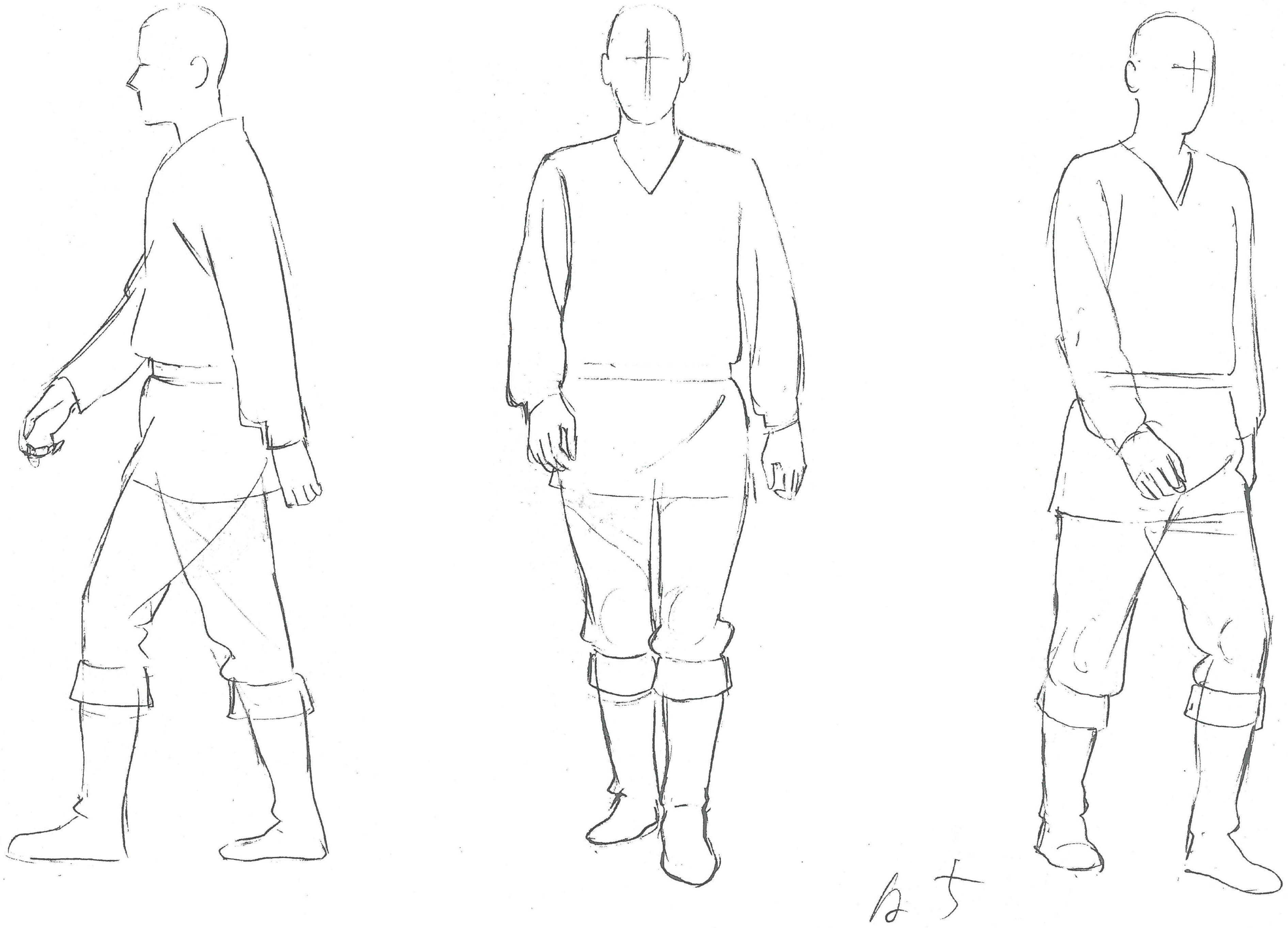


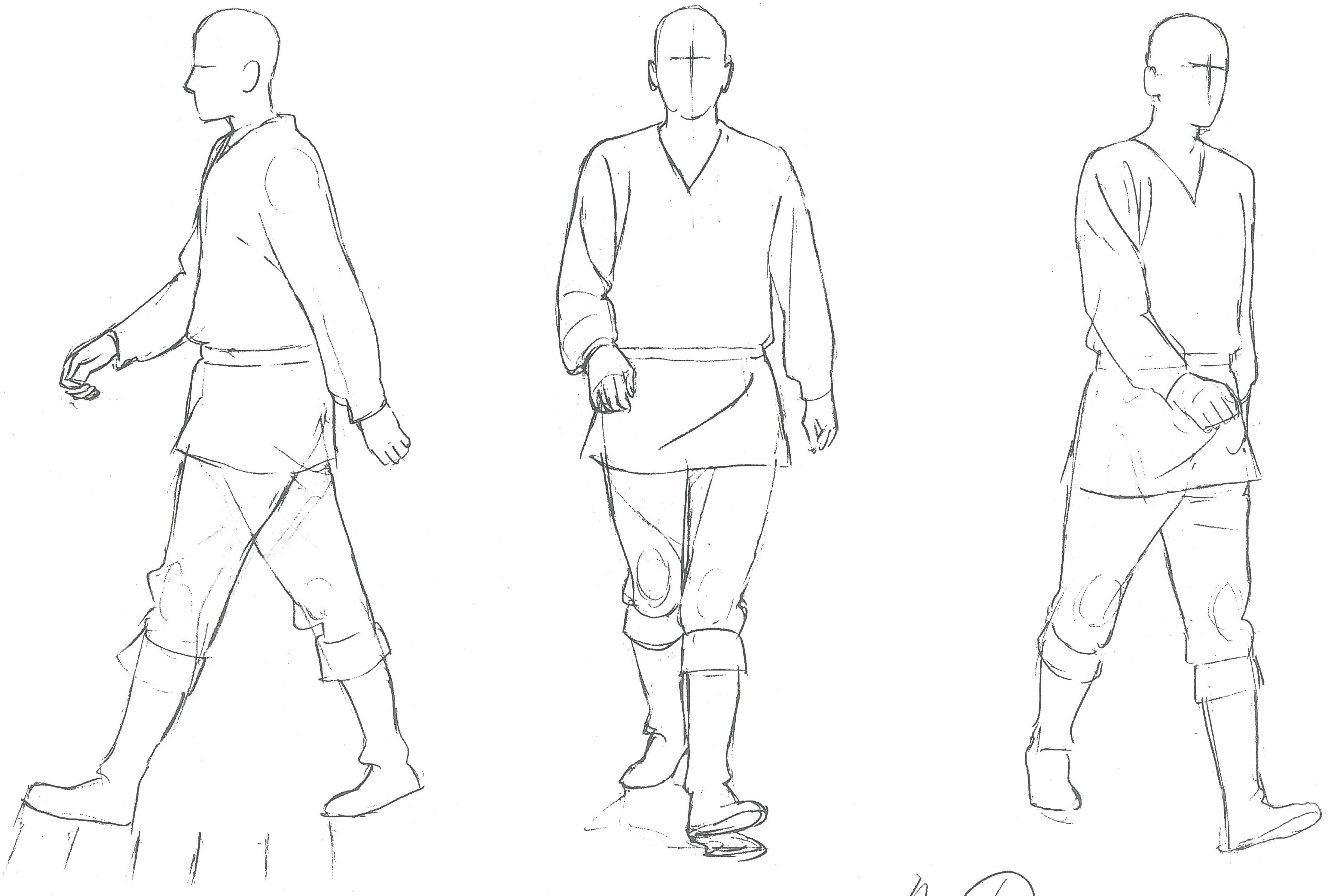
な 3

③3K中4枚　歩き　男性



③3K中4枚　歩き　男性

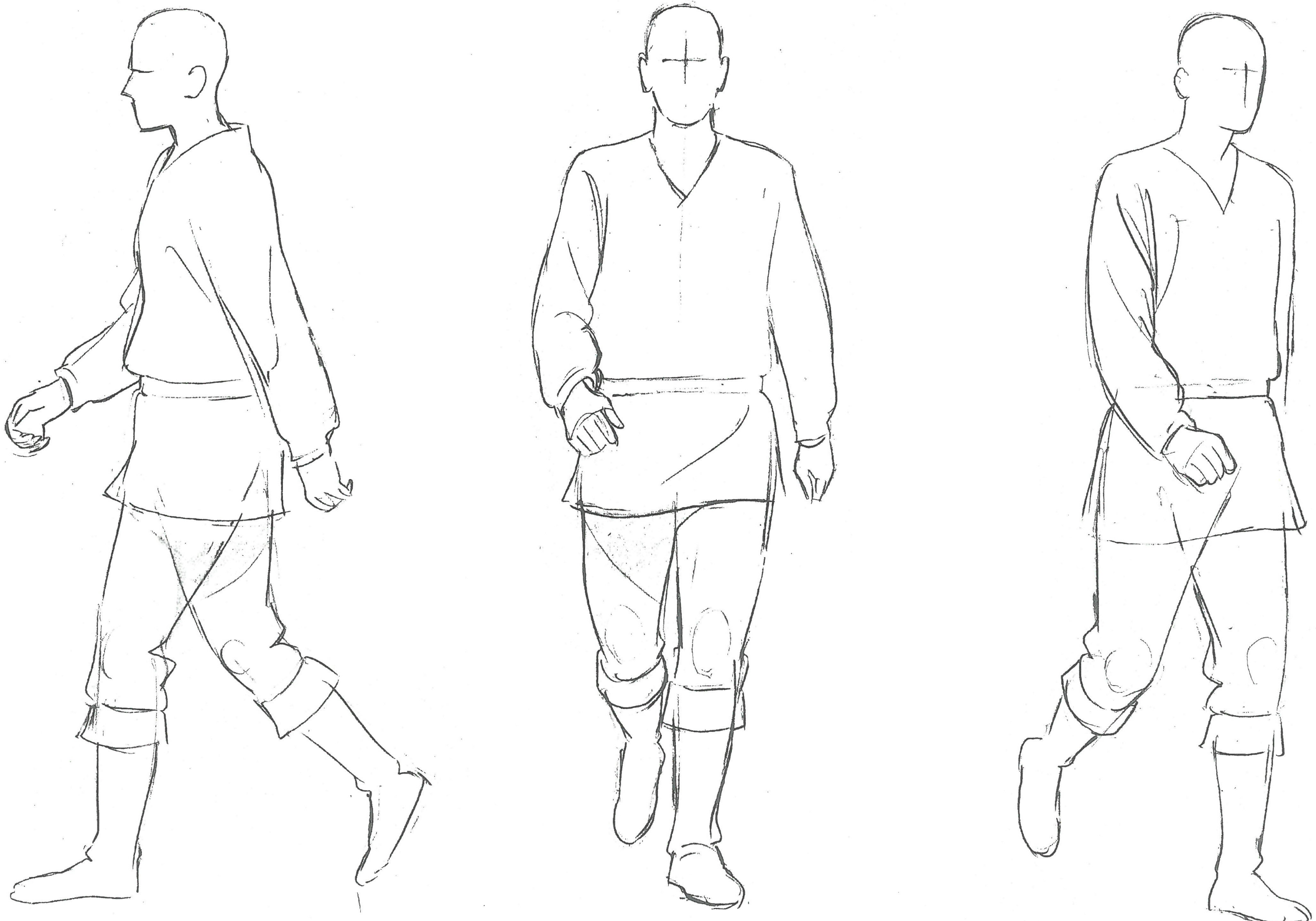




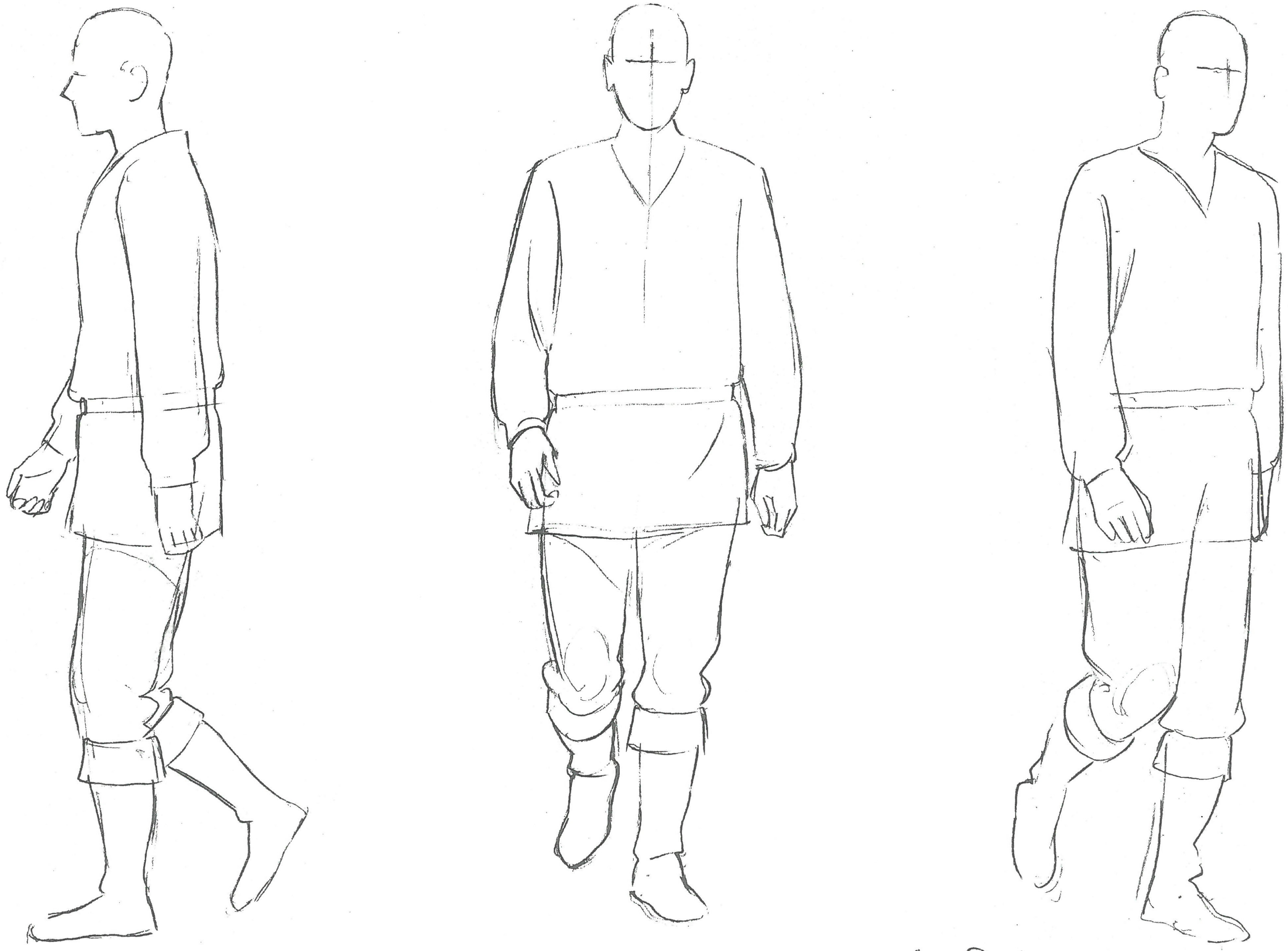
③3K中4枚　歩き　男性

29

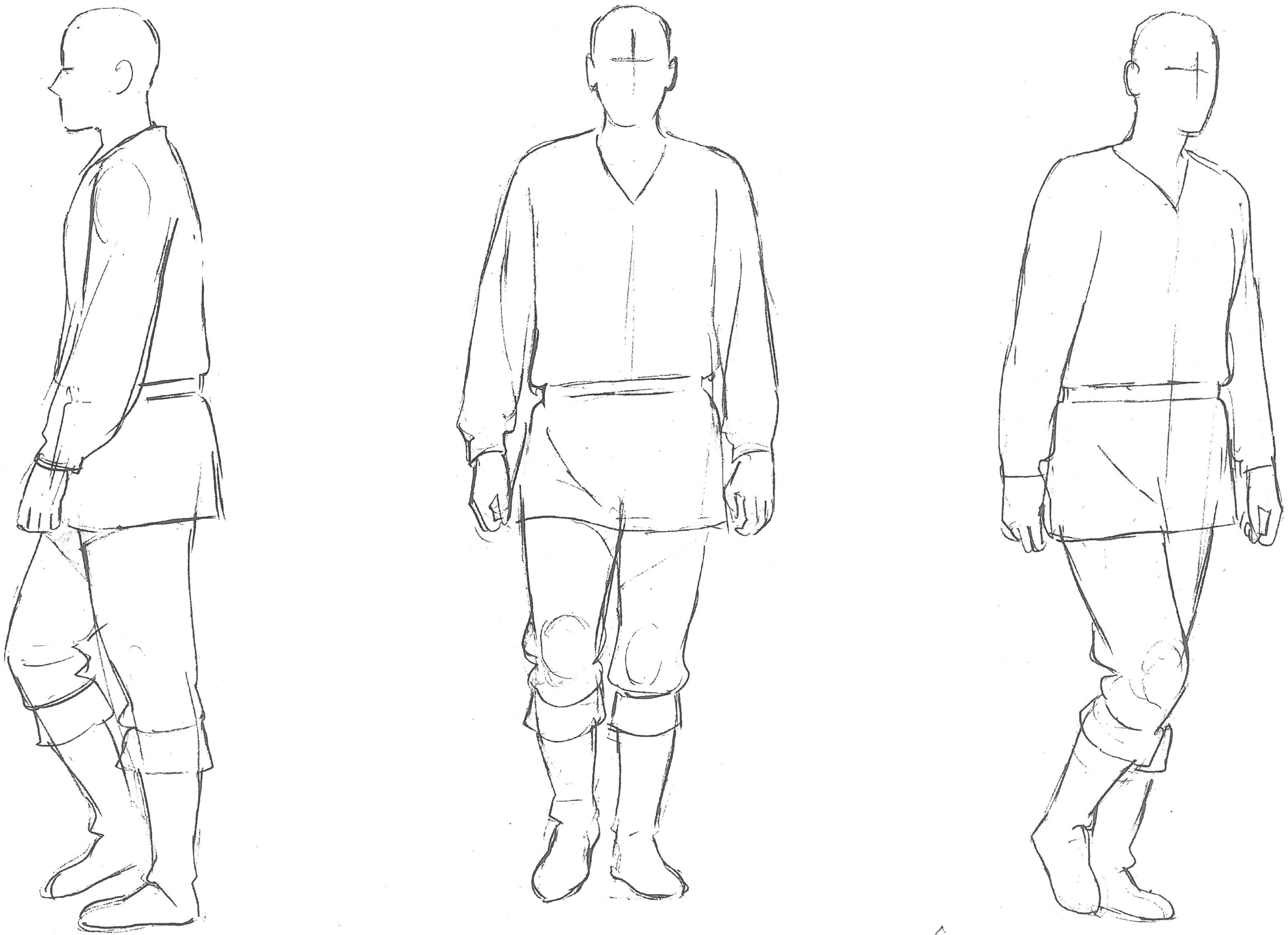
③3K中4枚　歩き　男性

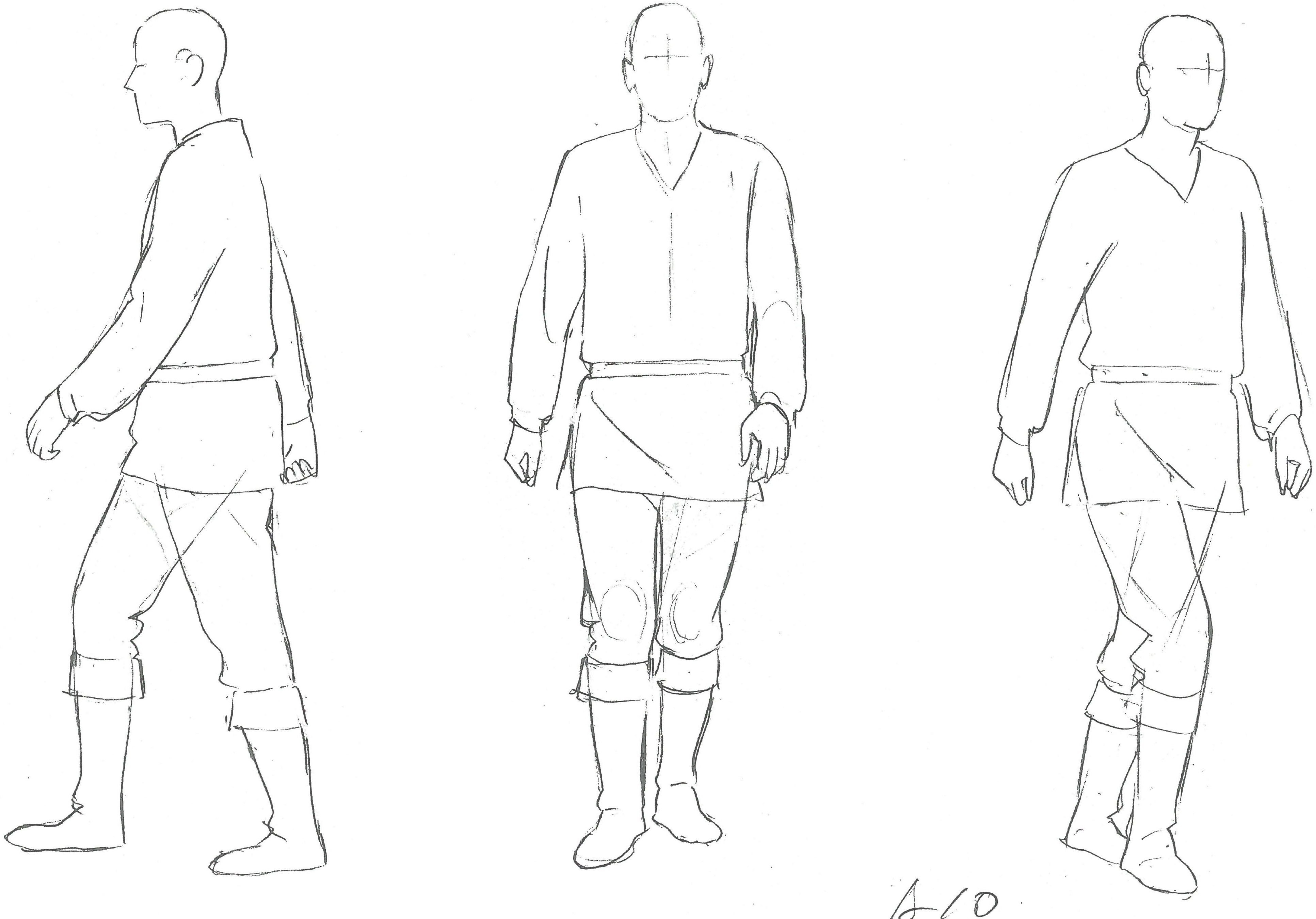


③3K中4枚　歩き　男性



③3K中4枚　歩き　男性



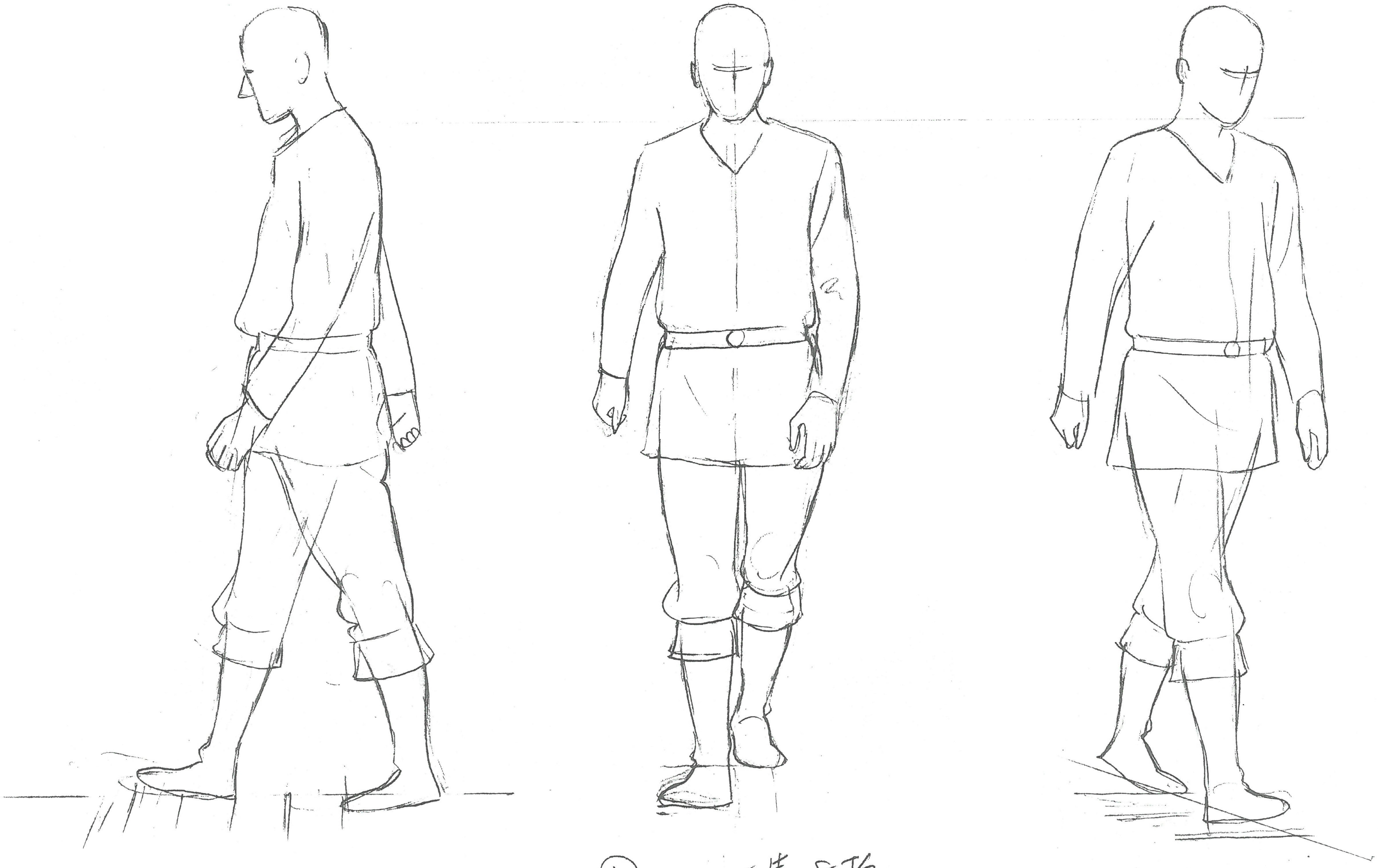


③3K中4枚　歩き　男性

MEMO

59

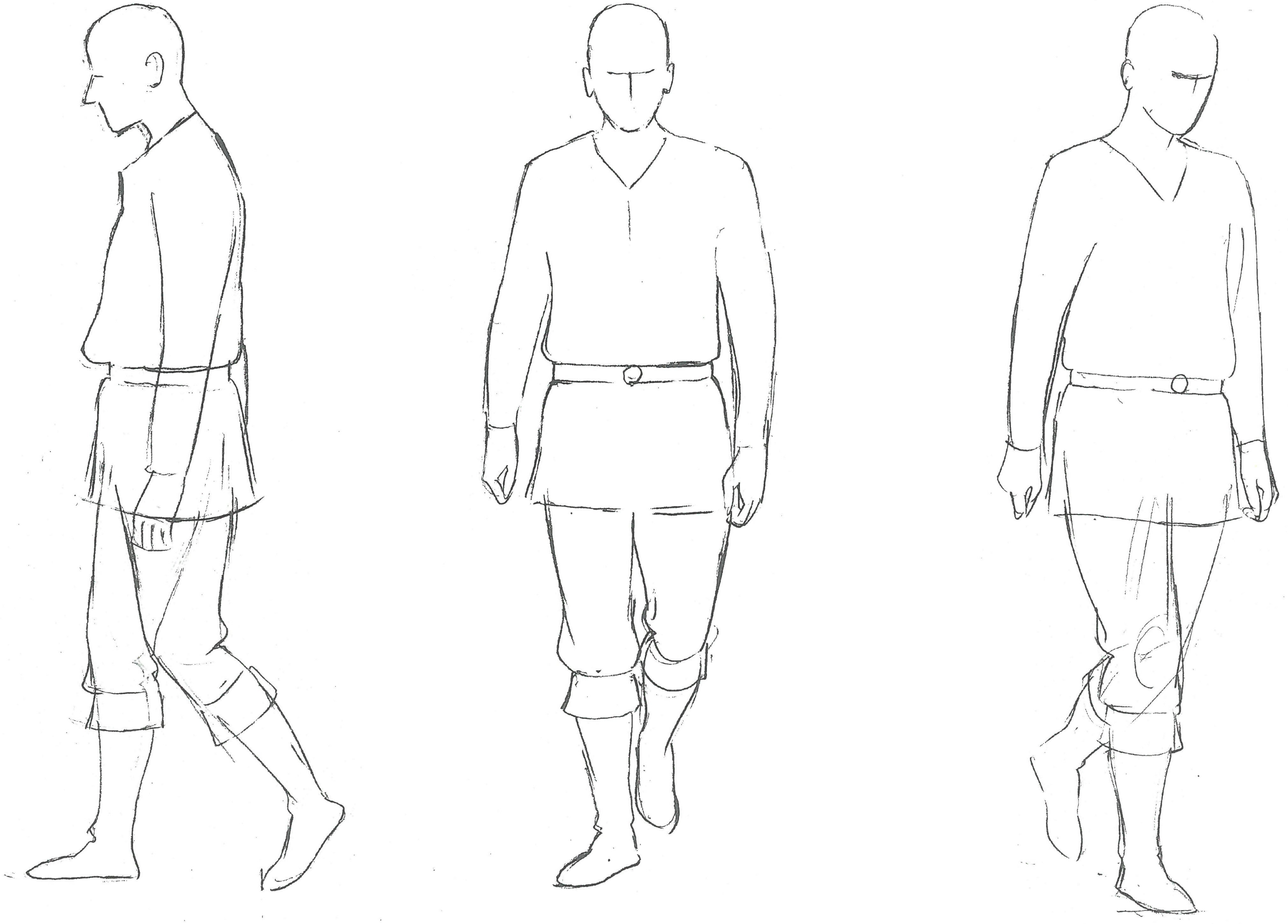
②3K中7枚　歩き　男性



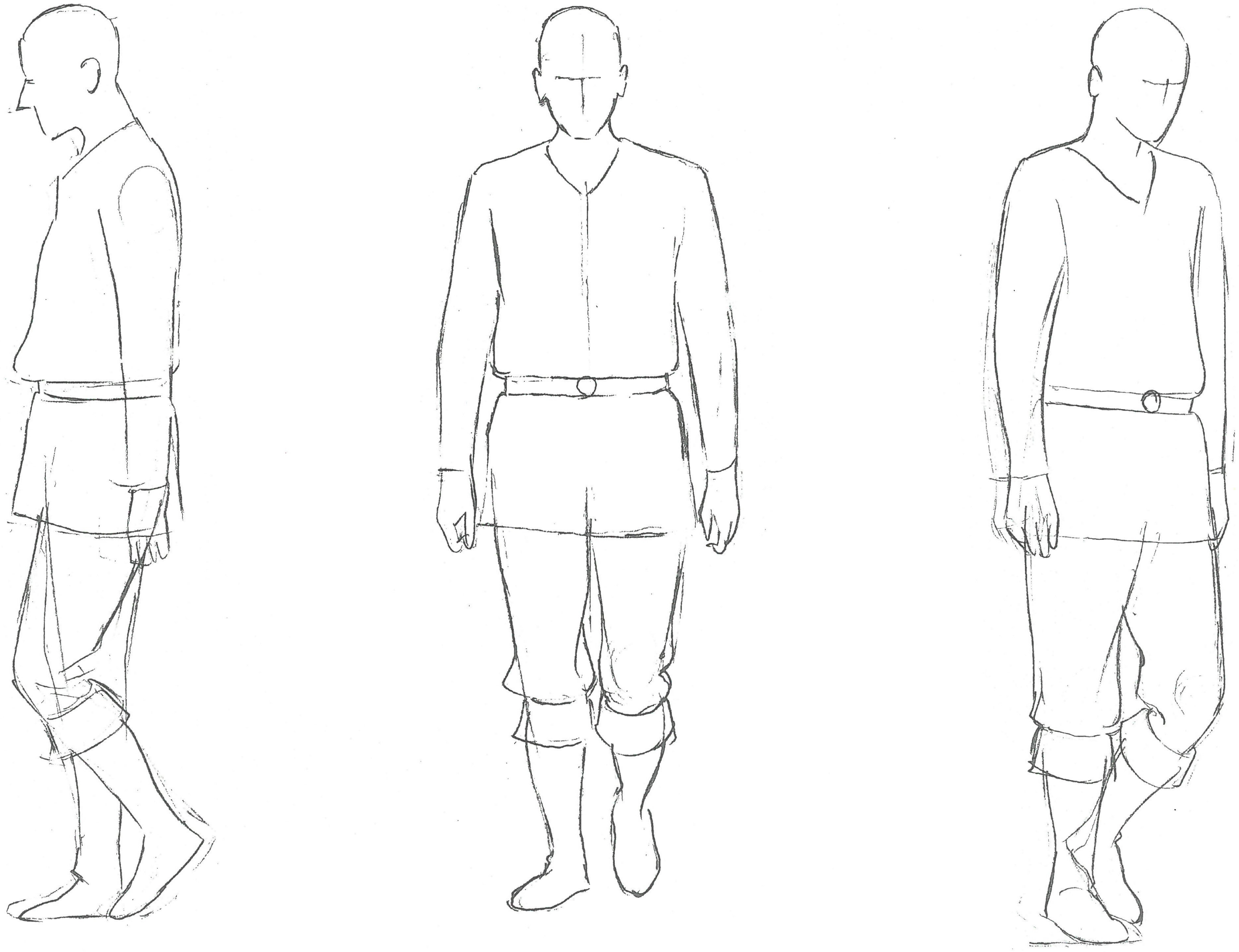
C①　二歩 8枚
(これのみ 6k撮りで、20の間にてくに中1枚づつ入る)

57

②3K中7枚　歩き　男性



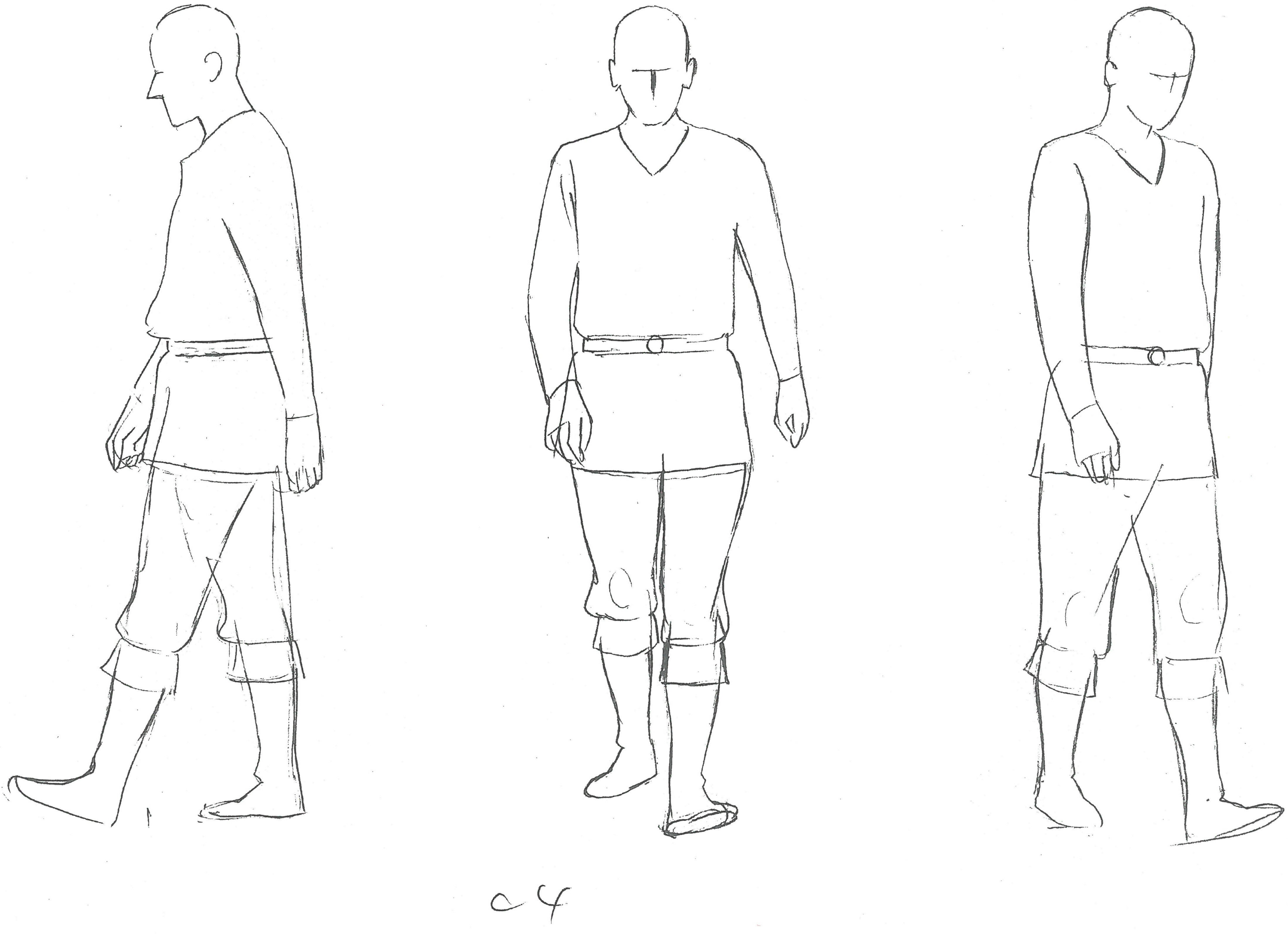
C 2



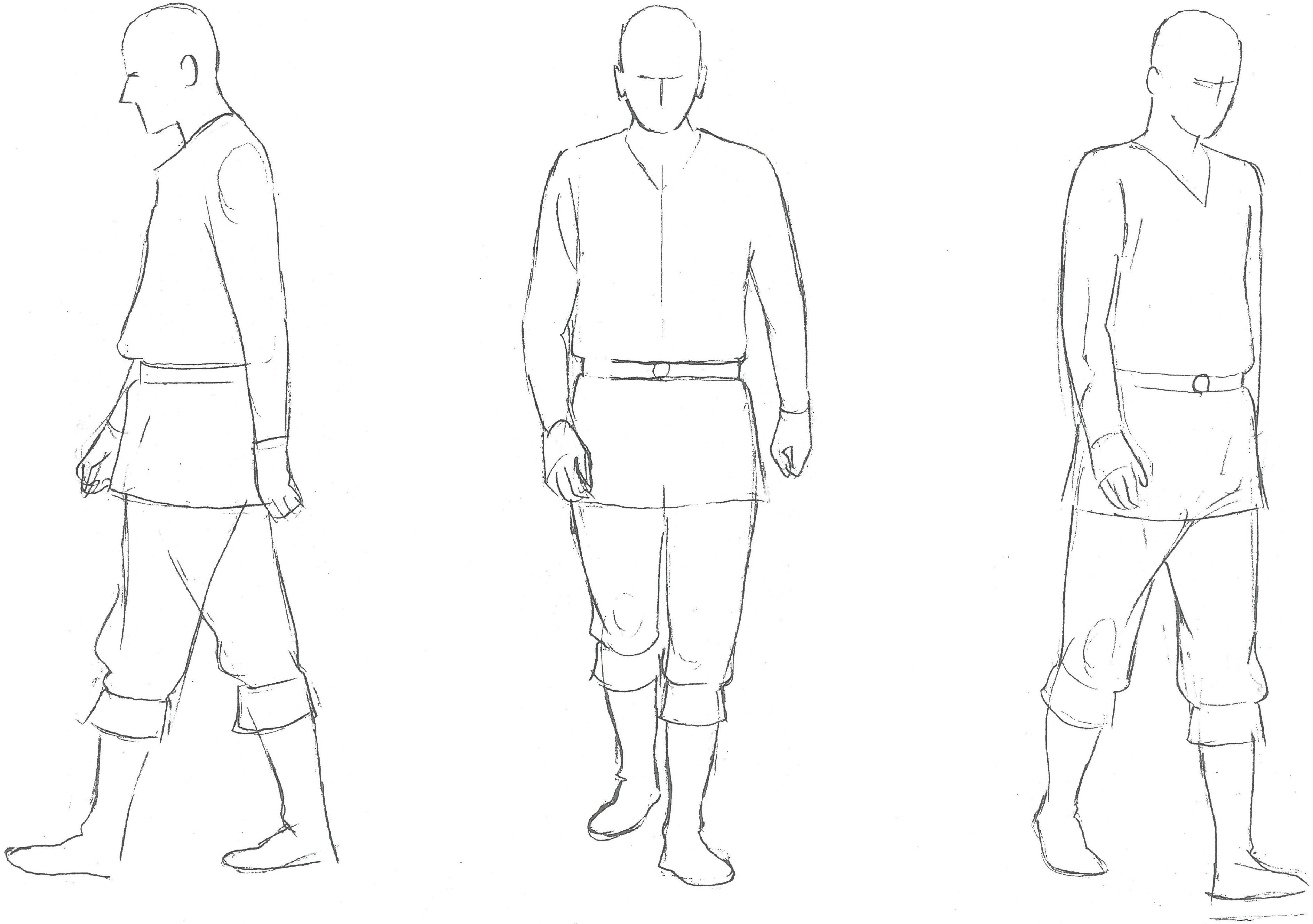
c3

②3K中7枚　歩き　男性

②3K中7枚　歩き　男性

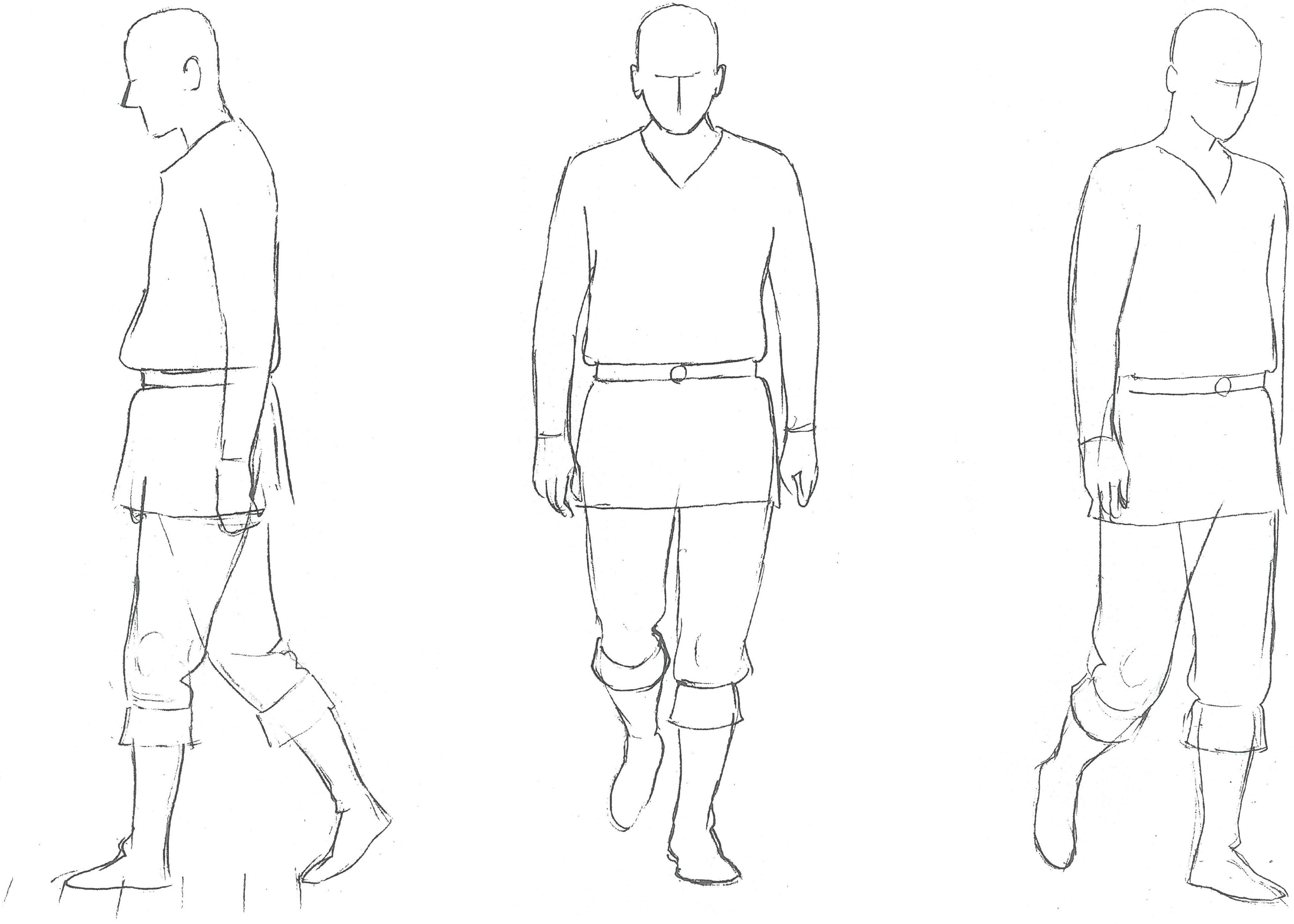


②3K中7枚　歩き　男性



c⑤

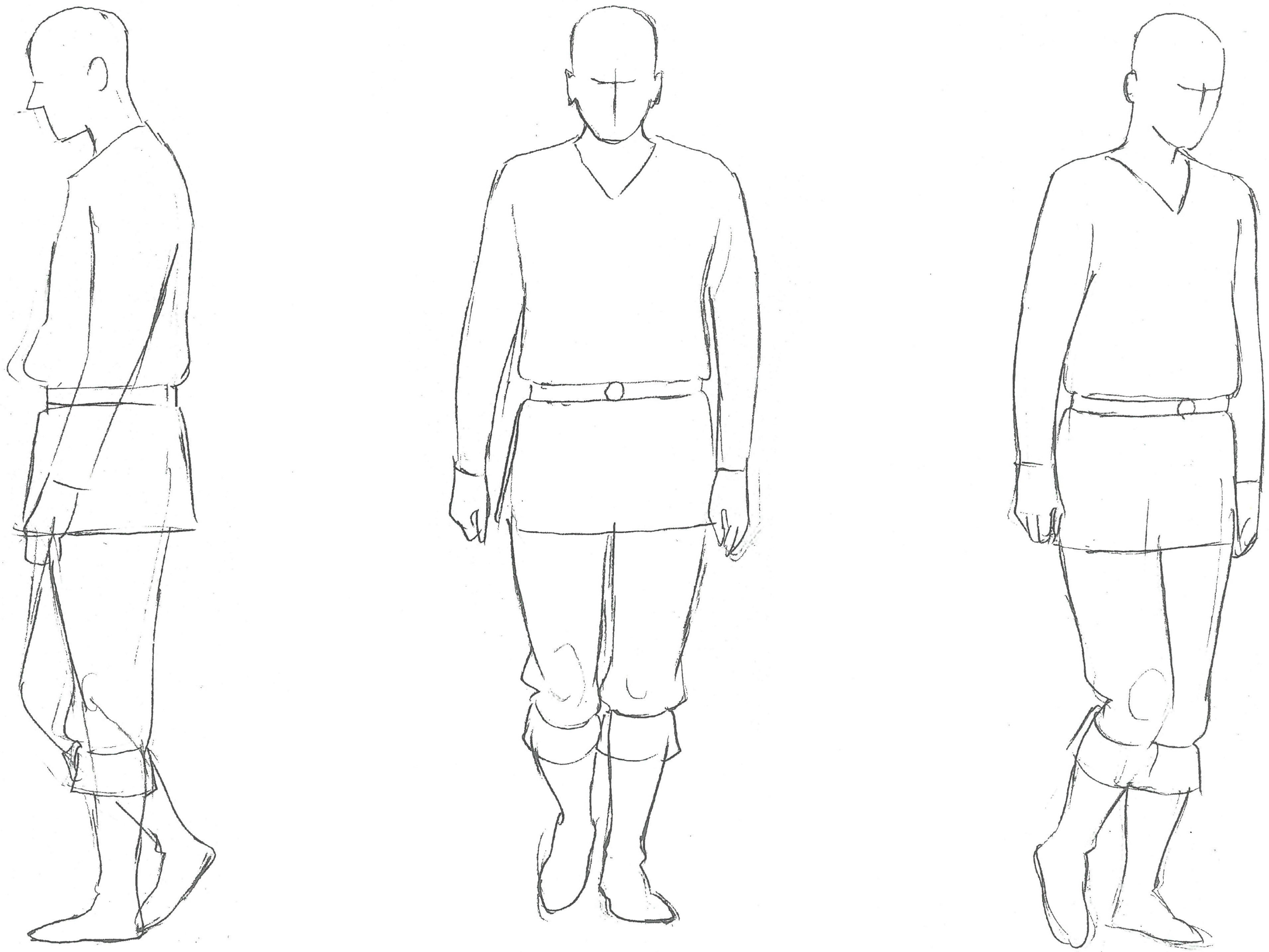
②3K中7枚　歩き　男性



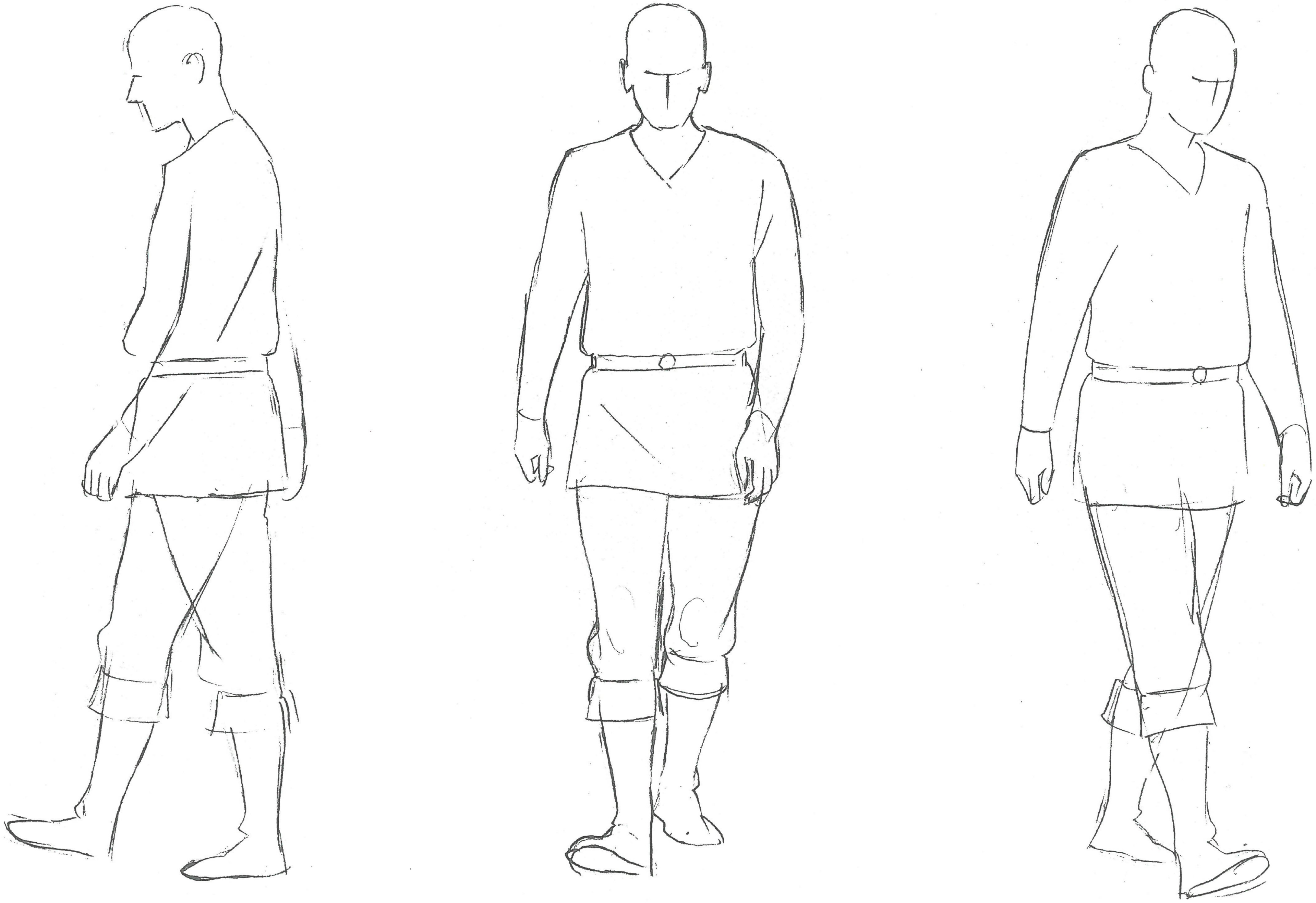
c 6

47

②3K中7枚　歩き　男性



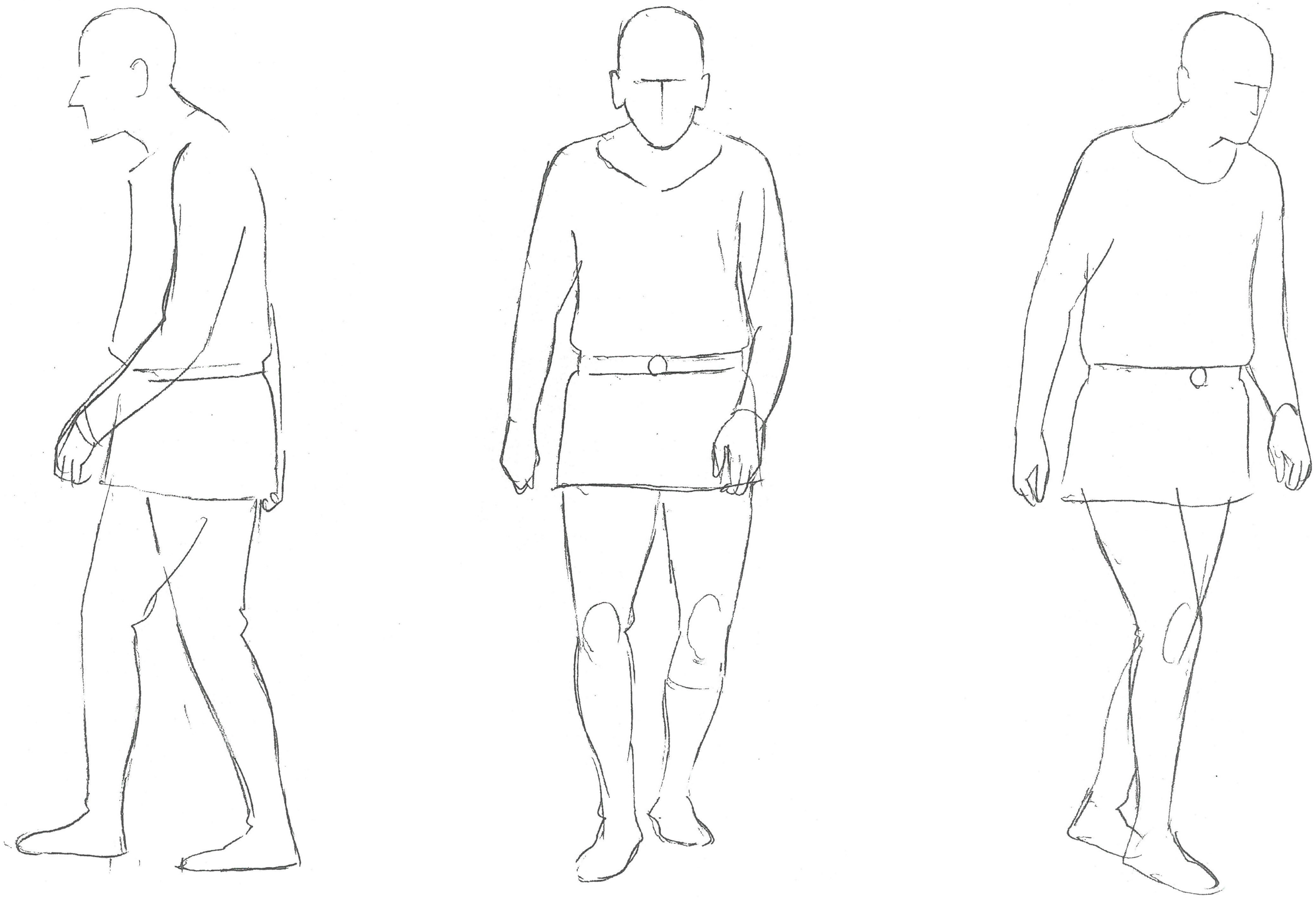
c 5



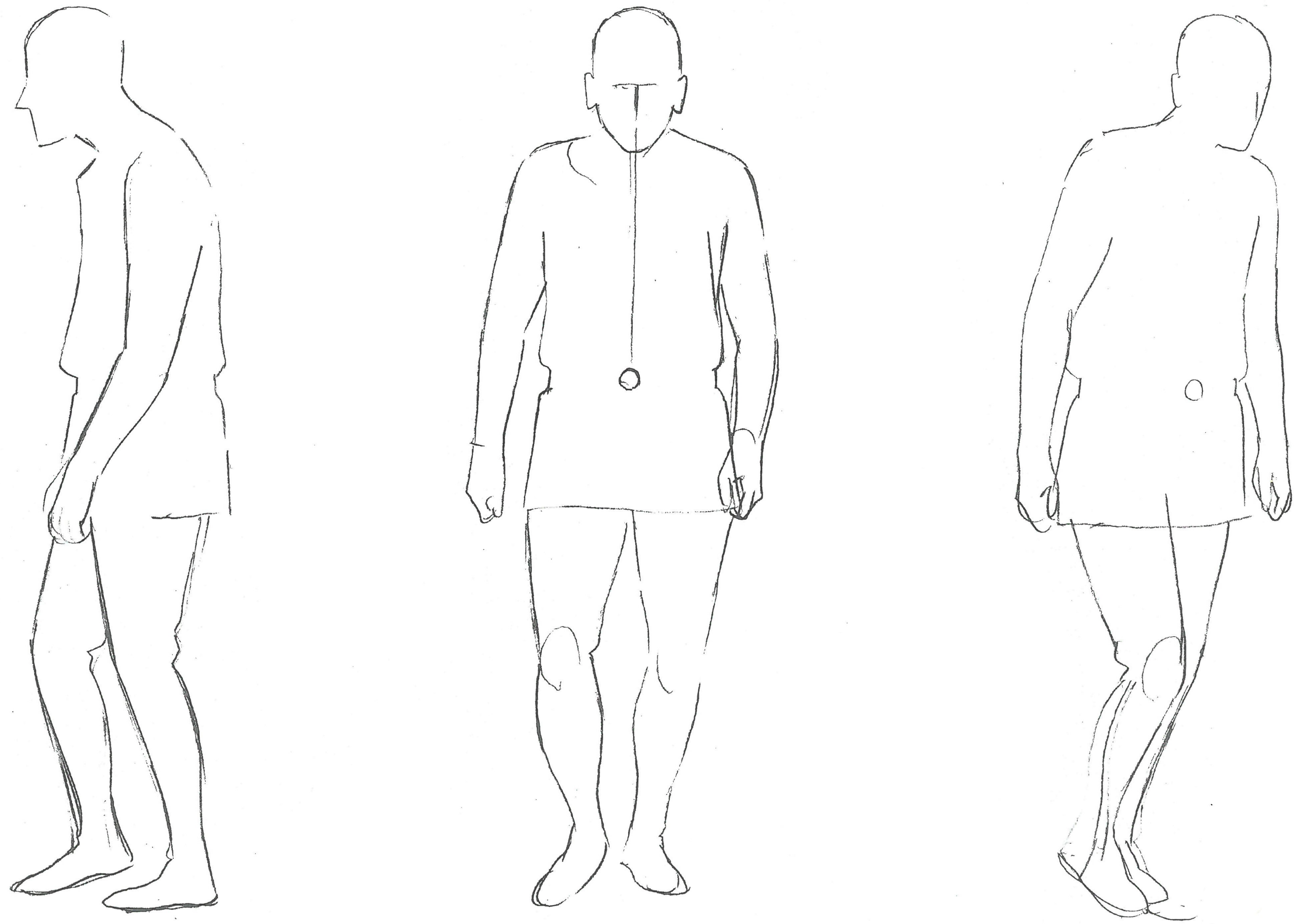
②3K中7枚　歩き　男性

MEMO

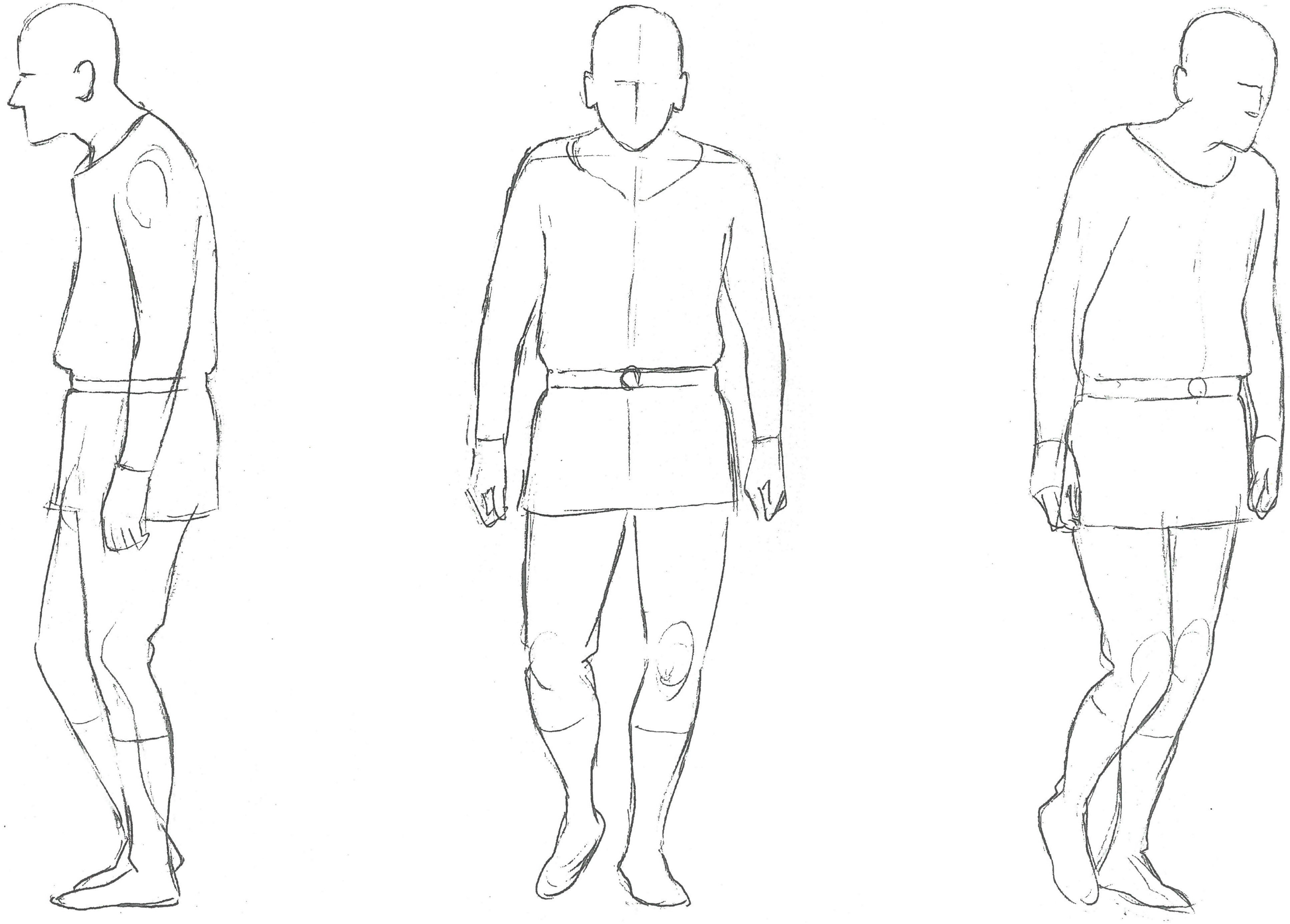
①3K中5枚　歩き　老人



①3K中5枚　歩き　老人



65



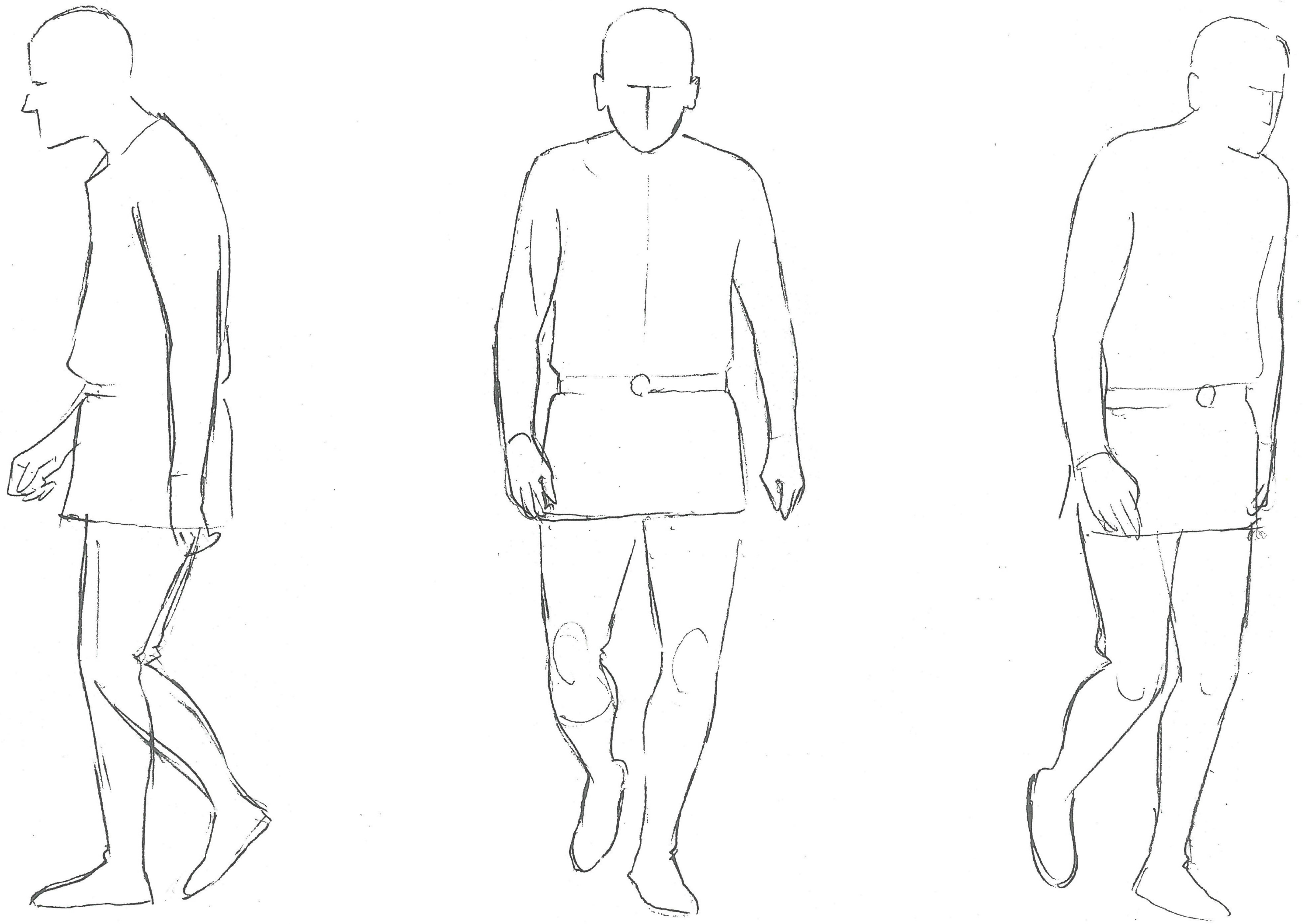
①3K中5枚　歩き　老人

147523

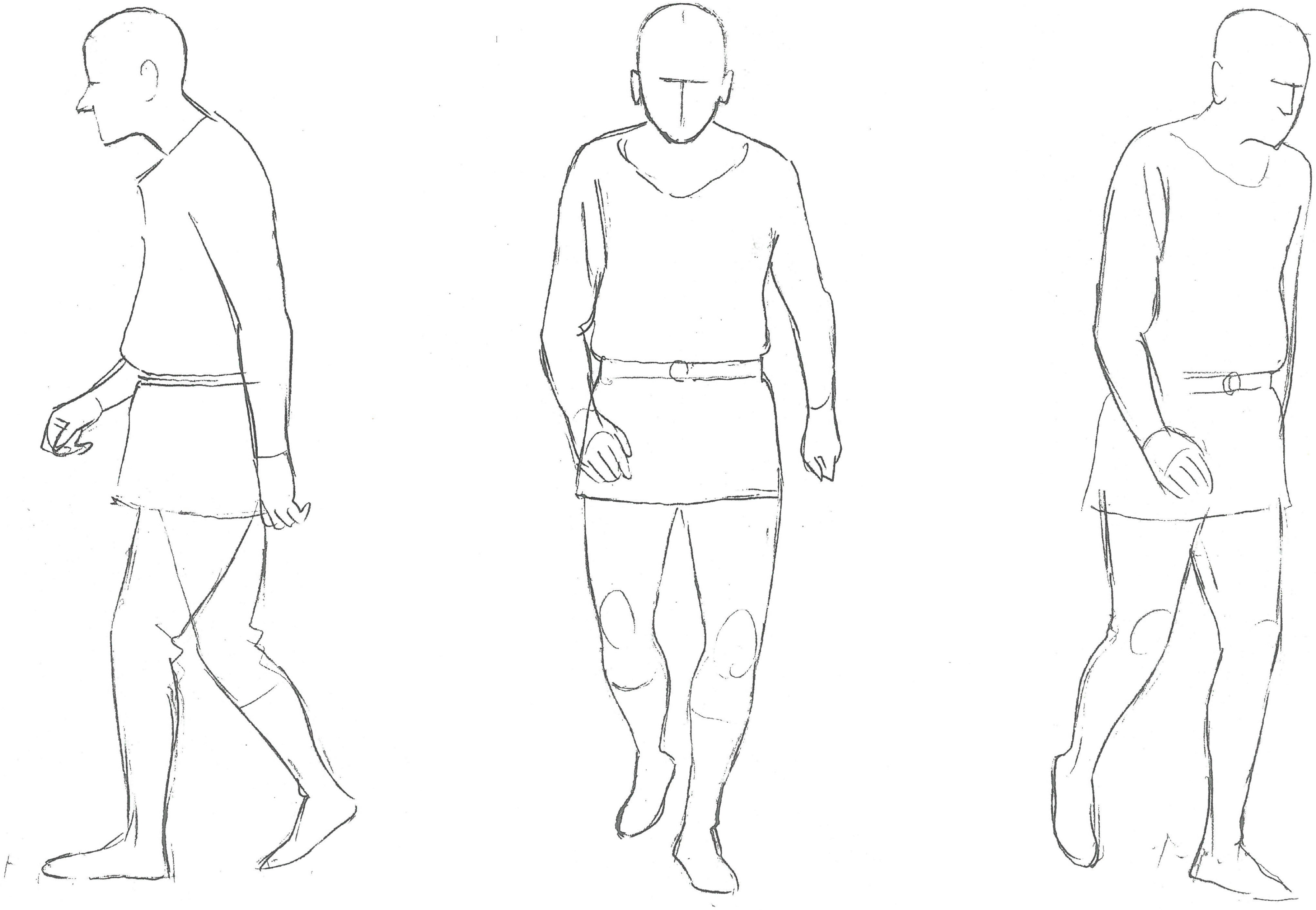
641562

E(10)

①3K中5枚　歩き　老人

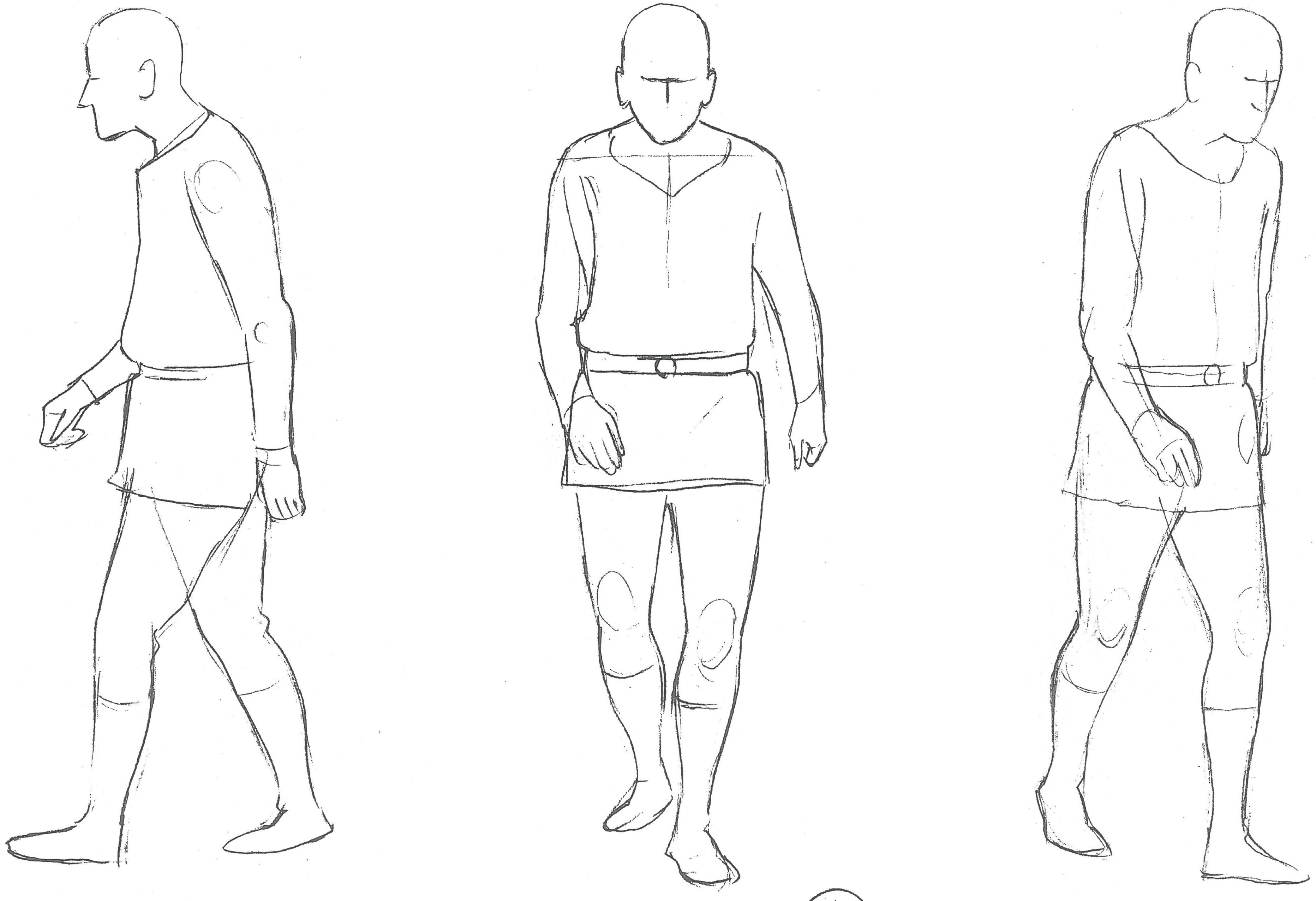


E9

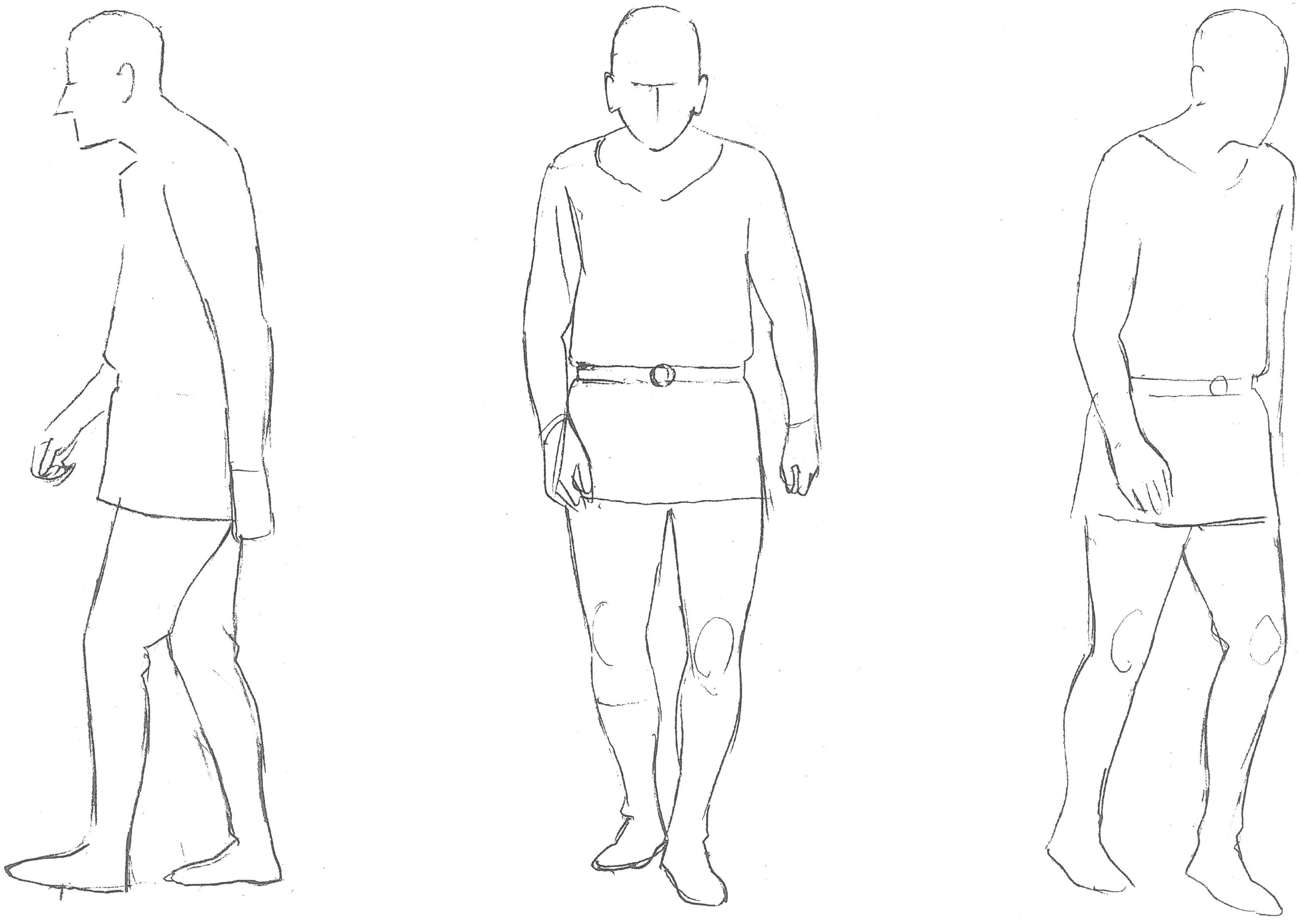


①3K中5枚　歩き　老人

①3K中5枚　歩き　老人

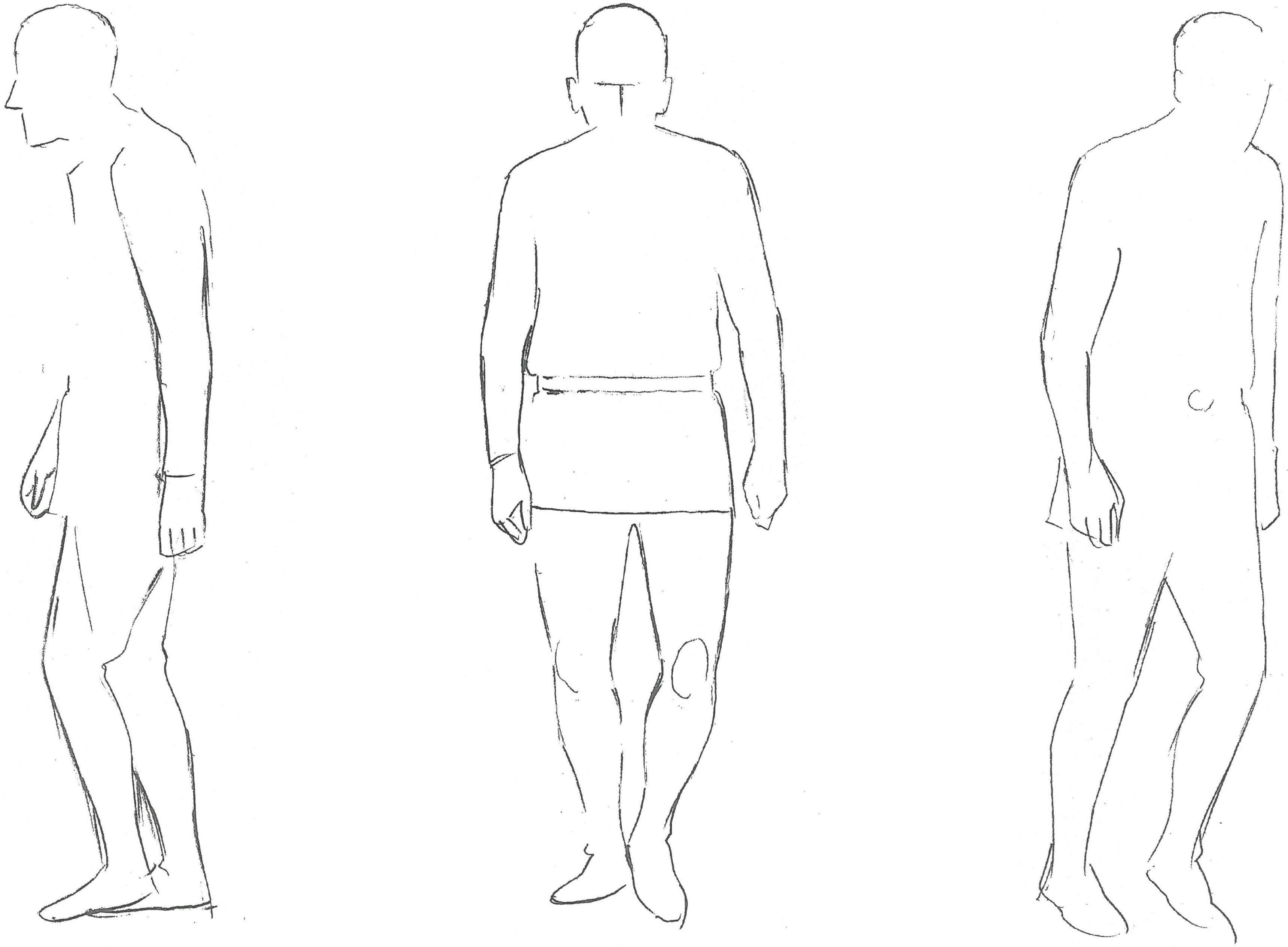


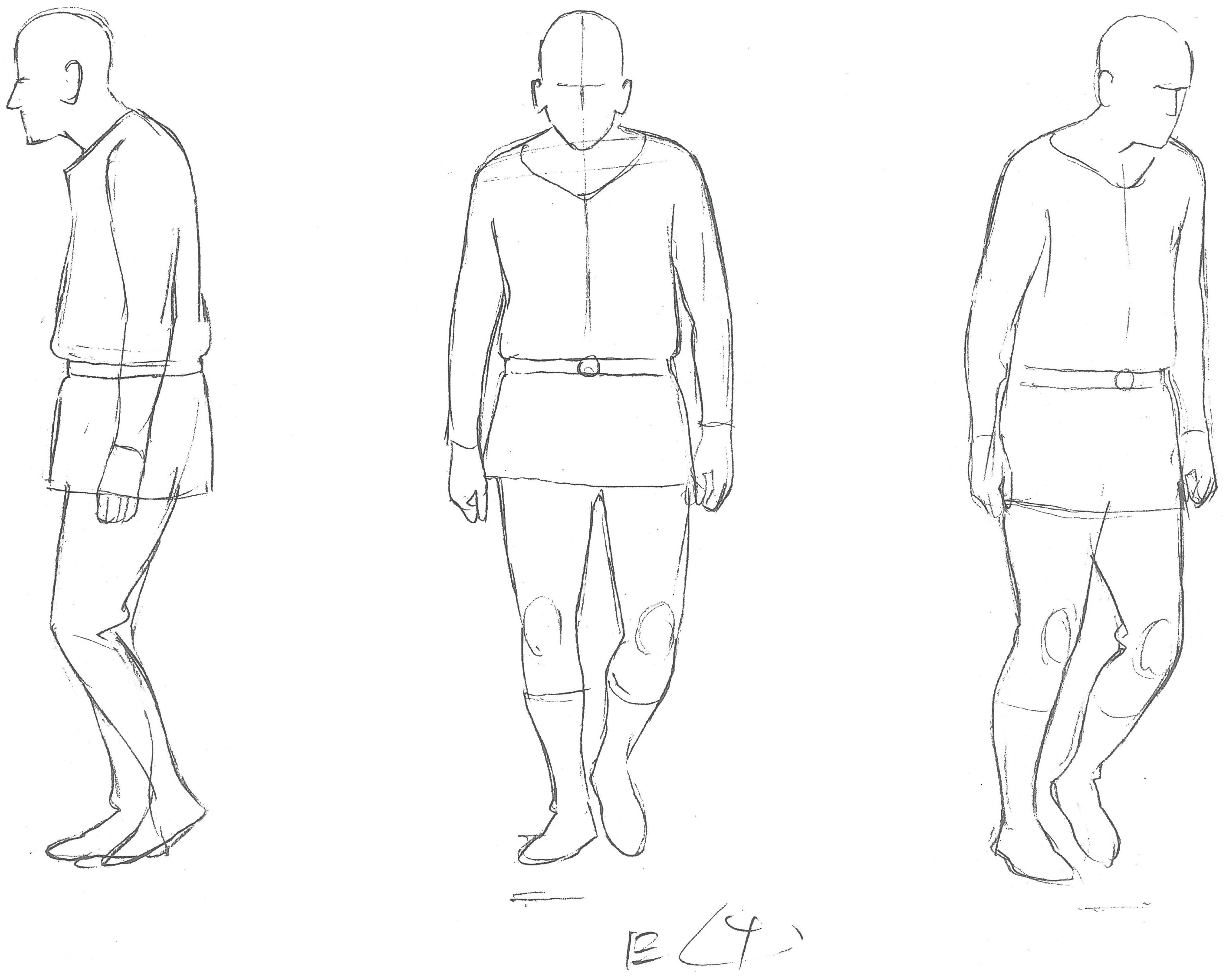
E⑦



①3K中5枚　歩き　老人

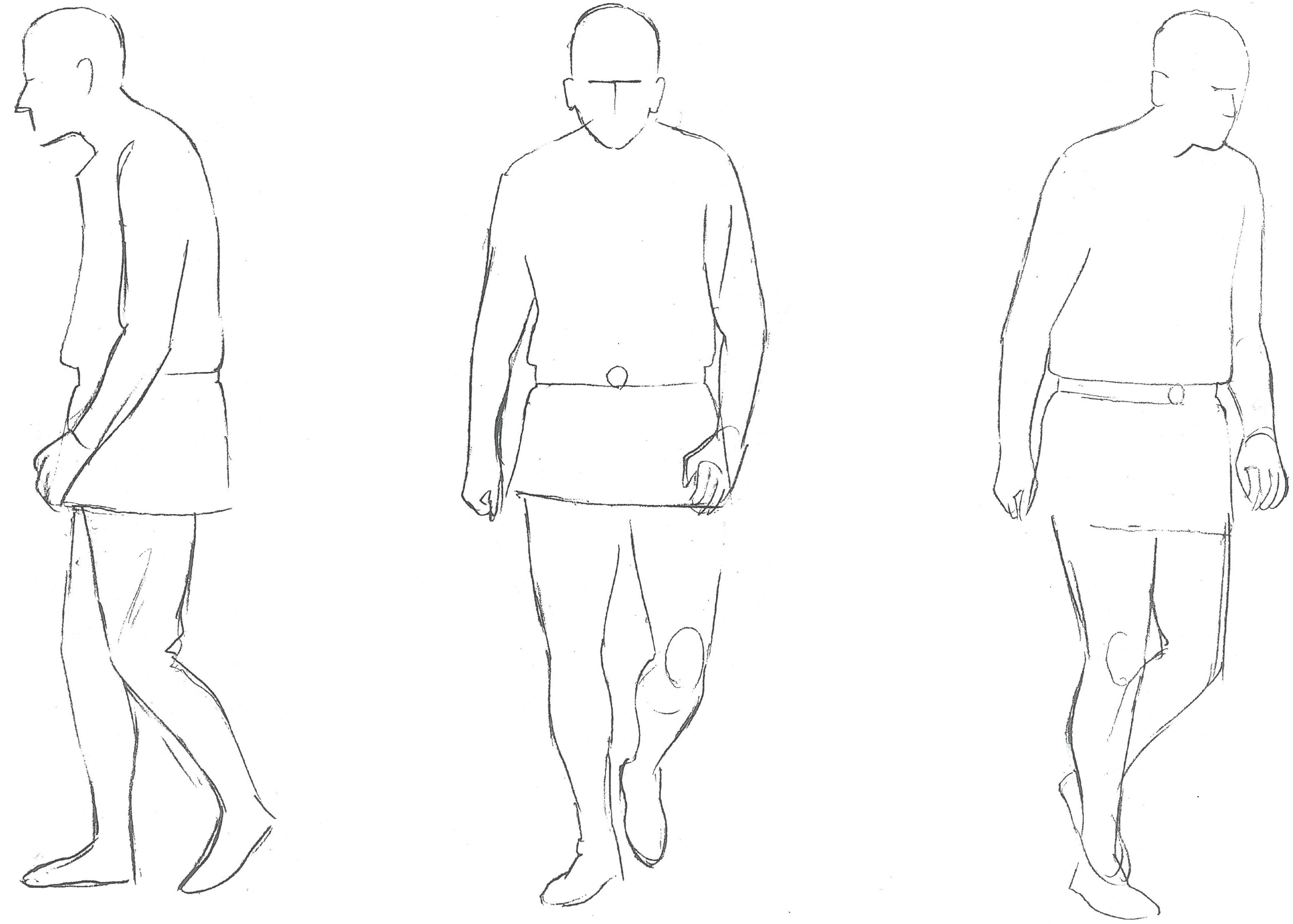
①3K中5枚　歩き　老人



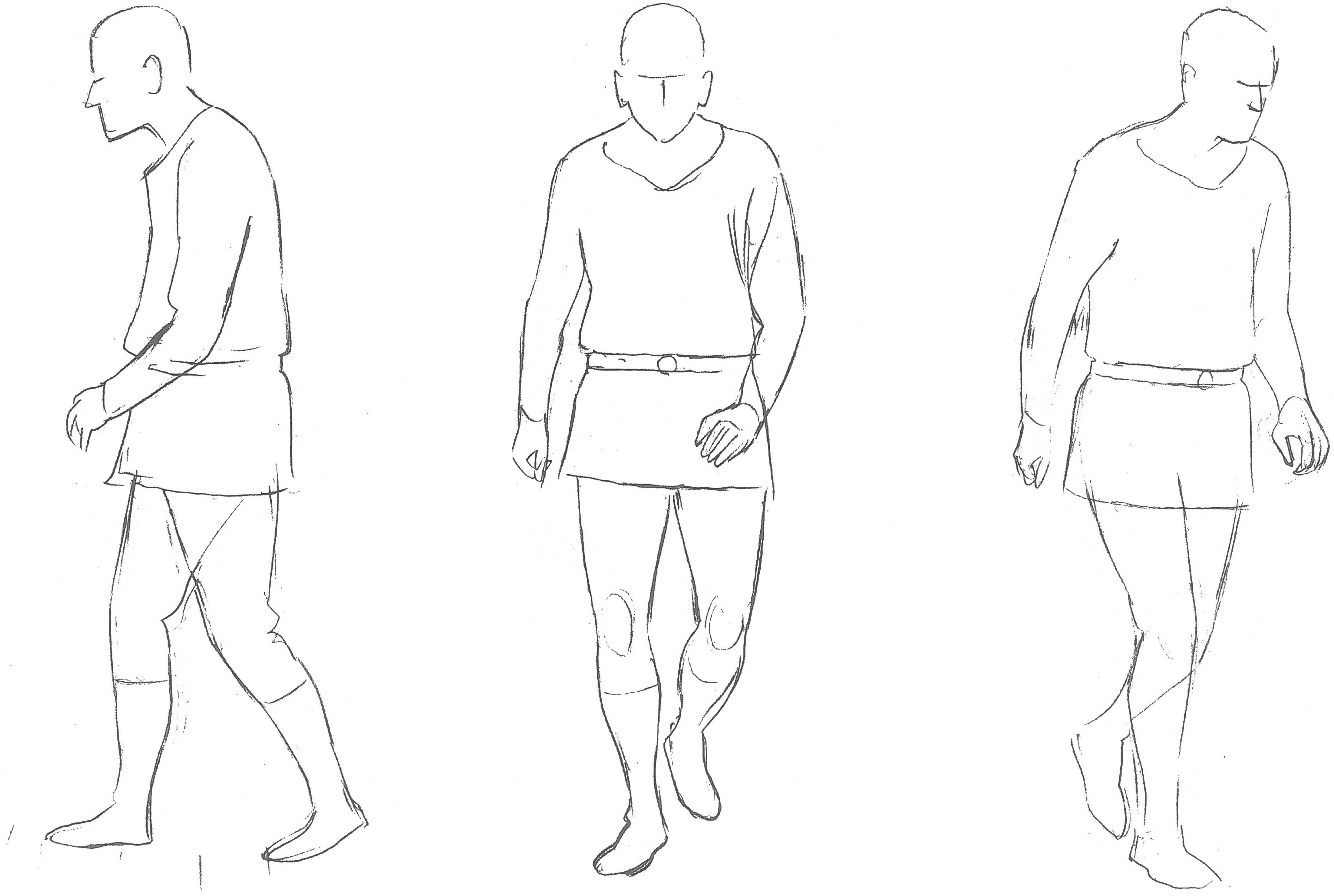


① 3K中5枚　歩き　老人

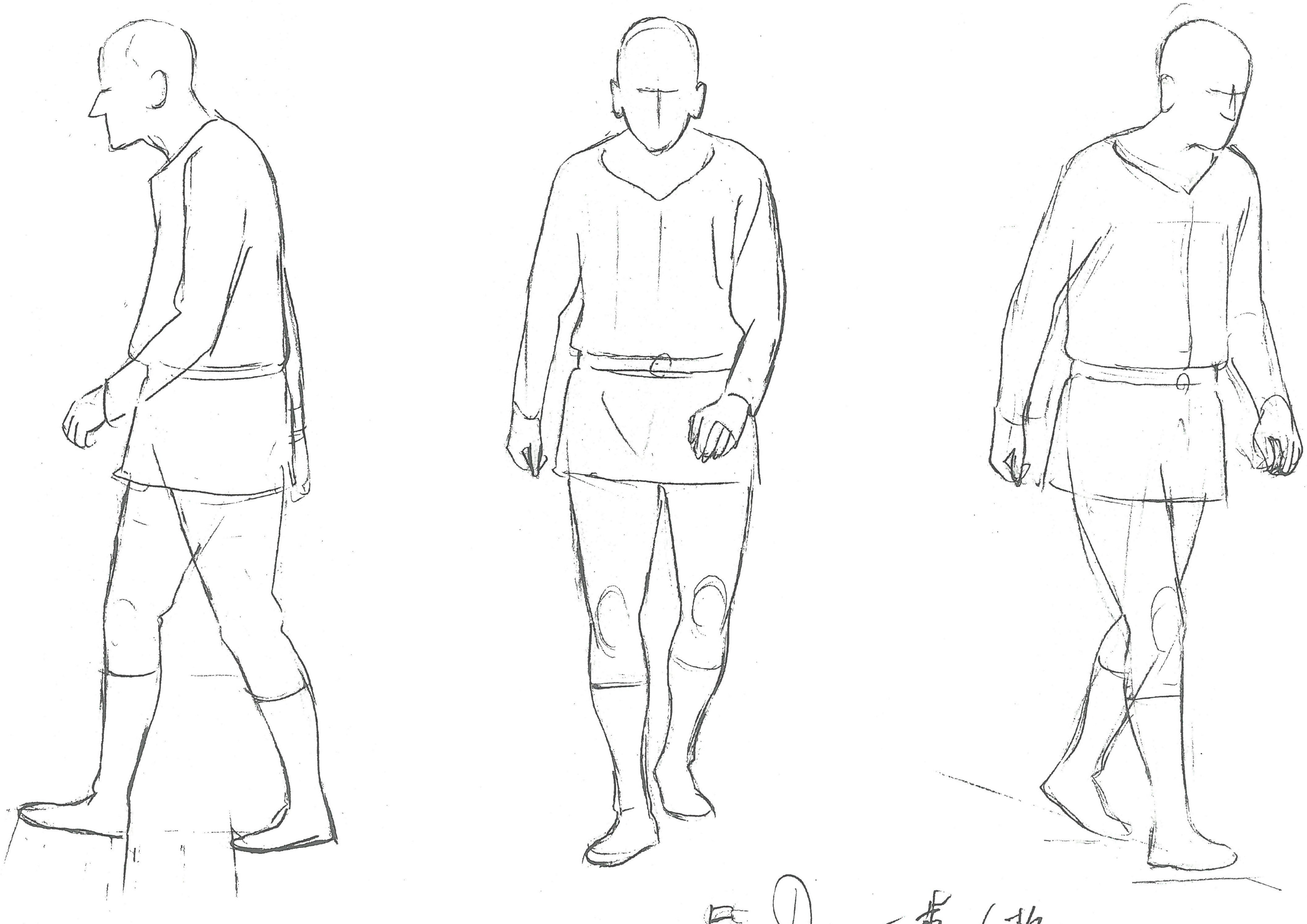
①3K中5枚　歩き　老人



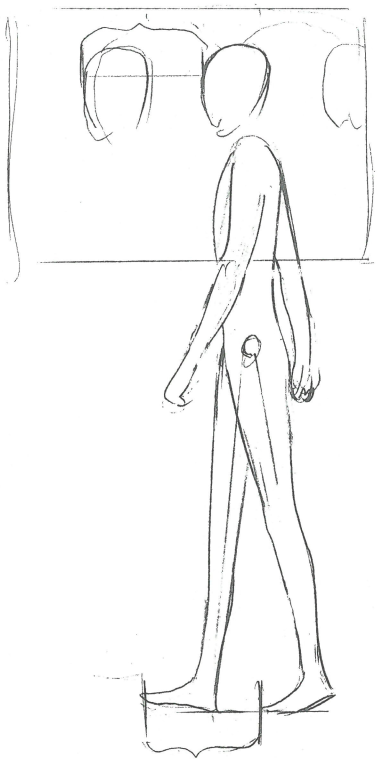
①3K中5枚　歩き　老人



①3K中5枚　歩き　老人

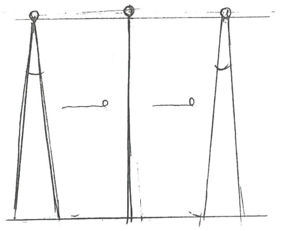


1-1. 歩幅に関して

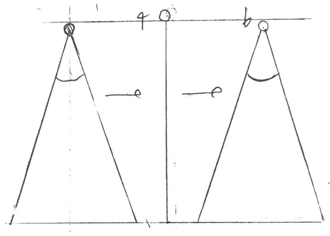


このくらいの歩幅の狭い原画を度々見かけますが
(バストショットの時などもっと狭いものもあったりします)
意識的に歩幅を狭くしようと思わない限り、こんなに狭くなることはまずないです。
(考え事をしながら歩くときなどにはあり得るでしょうが……)
それでいて上下動はフツーに有ったりするので、ますますオカシク見えます。
なぜなら、もし、このくらい歩幅が狭い場合、上下動は、ほぼなくなるはずだからです。
それは上下動が生まれるしくみをコンパスで考えるとよく解ると思います。

歩幅の狭い原画例



◀このくらいの角度では、開いた時と閉じた時で高さの変化はごくわずかです。



◀このくらい開いて、やっとはっきりとした上下動が発生するのだと思います。
(さらに「クッション」効果も加わる。「クッション」については後述)

1-2. 歩幅に関して

そこで、声を大にして言いたいのは

ごくフツーの時に急いでいたりしていない時でも
このくらいの歩幅で人は歩くということです。

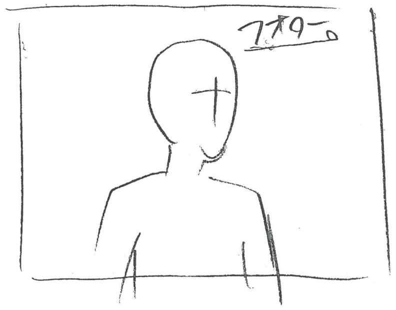
歩幅の基準として「靴○足分」といったものがあったりしますが、アニメキャラの場合、足が小さめにデフォルメされるものが多いのでこのような基準に当てはめるのはキケンです。
あくまで、**開いている足の角度**で決めましょう！

さらに、急いでいる時などはこのくらいの歩幅があっても全然大丈夫だと思います。
※このくらい大股の時は、上体が前傾するかもしれません。

※実際に歩いている人間を今一度観察してみましょう！（自戒を込めて）

その歩幅の広さにオドロクと思います。

2-1. 上下動に関して

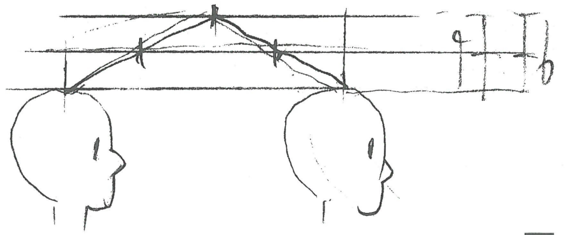


バストショットのフォロー画面などで上下動の指定をどうするかで迷ったことは誰にでもあることと思います。

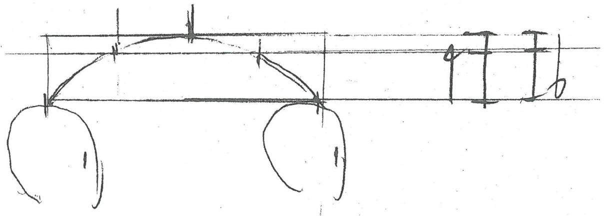
上下動の幅はどのくらいにするか、中枚数は何枚にするか、中枚数が偶数枚の時、どこで頂点にするか、ゲージをどうするかなど、これらの問題は実は FIX で見た時にどんな軌道を考えているかに密接に関わっています。

「関わっている」というよりお互いに「規定しあう」と言うのが正しいと思います。

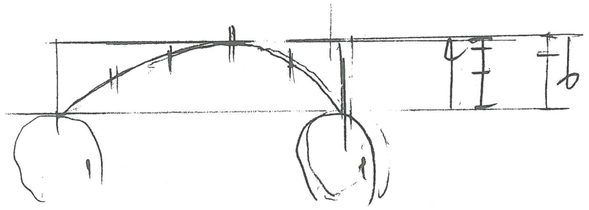
つまり、もし仮に、 **と指定したなら。**



その歩きは、こういう軌道を表してしまいます。



もしこんな歩きを考えているなら
上下のゲージはこうなり…………

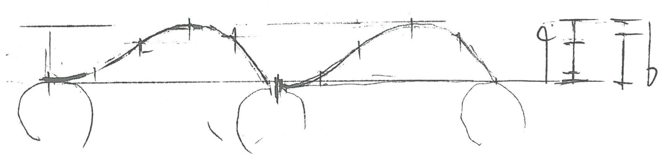


中４枚で、３枚目で頂点の動きはこんなカンジでしょう。

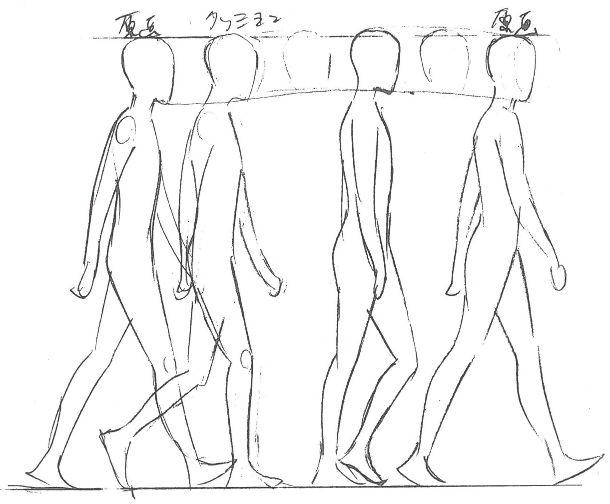
2-2. 上下動に関して

実際の人間はいわゆる原画ポーズの次辺りでヒザが曲がります。
(歩いている時に自分のヒザを見るとよく判ります)

その軌道はこんなカンジになるでしょうか。

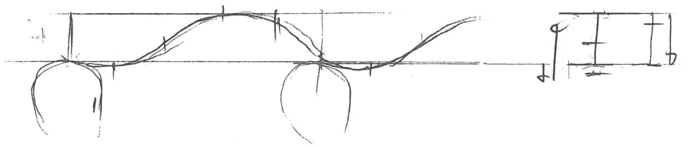


上下のゲージはこんなカンジ
でしょうか。



全体で見ると
こんなでしょうか…

ヒザをどの位曲げるのかは悩むところで、その曲げ具合によっては
原画ポーズよりも下がってしまいそうです。



上下のゲージはこうなります。

2-3.上下動に関して

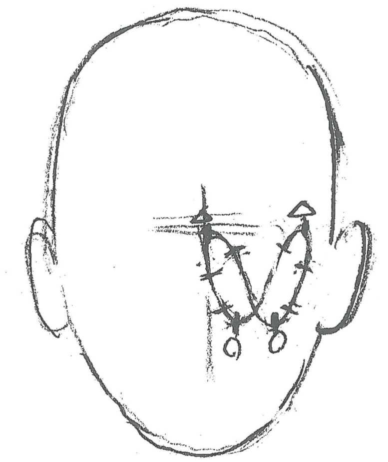
海外のアニメーションでは、このクッションを一番頂点の伸び上がったポーズの予備動作のようにとらえて、原画ポーズよりもはっきりと判るくらい、沈み込ませて、まるで弾むかのように歩かせるケースが多いようです。

たまには、そんな歩きを描いてみるのもオモシロイかもしれません。
ただこの場合、２Ｋ作画にして枚数を使ったほうが上手くいくかもしれません。

ただし、クッションを入れるのは、日本ではまだ一般的ではないので、作品のスタイルやカット、キャラに合っているかよく考え、作監さんなどとも相談して作業して下さい。

※なお、歩幅の狭い歩きの時は、クッションはまず不要です。
なぜなら、本来、着地した時の衝撃を和らげる役割のハズで、
歩幅が狭いと衝撃が少なく、その必要はないからです。

3-1. 左右の揺れに関して



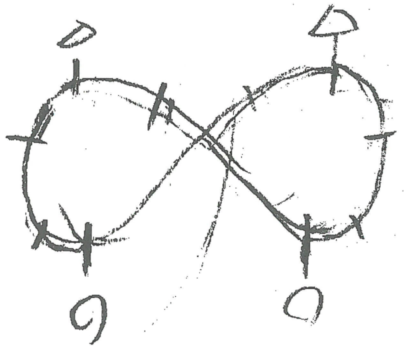
今回は大体、上図のようにやっています。

意識的に大きく揺らしてみましたが、それでも揺れすぎという
程ではないのではと思います。

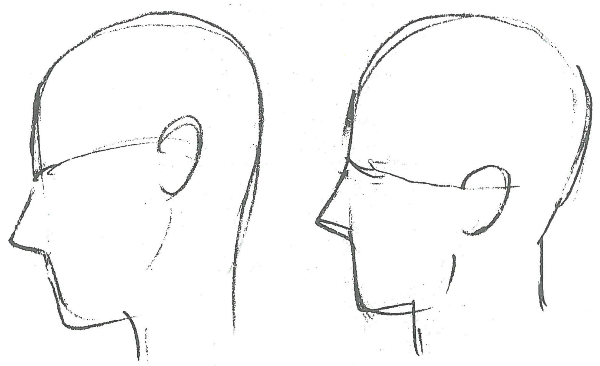
背の高い（頭身の高い）キャラ程、大きく揺らしても大丈夫だと思います。

今回、太った男については「揺れている」のではなく
意識的に体を「揺らして」歩いているカンジにしています。

これをフツーの体型のキャラでやると
「肩で風を切って歩く」ような気分が出るかもしれません。

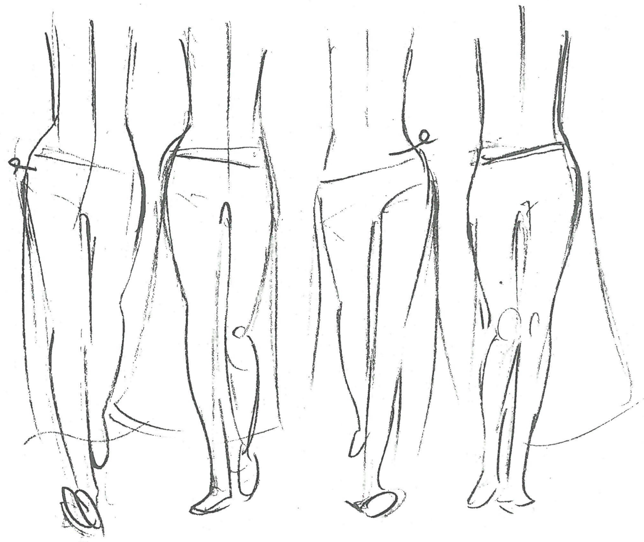


3-2. 左右の揺れに関して



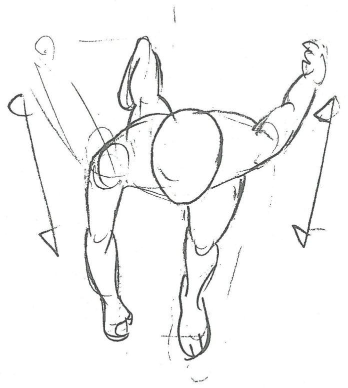
原画ポーズの時、上図のように描いたものも有ります。
「♪～♪～」と鼻唄をうたっているような気分にも見えてけっこういけると
思いました。
が、普段の原画ではあまりやらないほうが無難です。
大変ですし……描いておいてなんですが……。

あと、女性キャラのものでは、全く左右揺れさせず、
その代わり腰を振るカンジにしてみています。

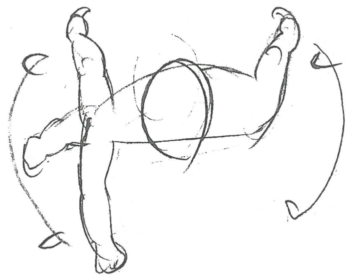


別にこれが正しいということでは無く、色々できますという
一例程度に考えてください。

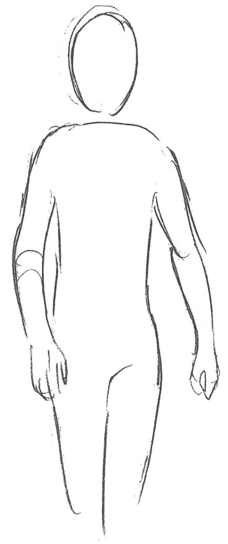
4-1. 腕の振りに関して



腕の振りを上から見ると、やや逆ハの字になる傾向があるのかもしれません。
「しれません」というのは、私自身、実はこれまでこのことについて深く考えたことが無く、今回改めて、色々観察してみて認識したからです。

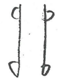


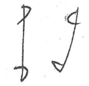
これまではこんな風に考えたり……
描くアングル毎に、あいまいに考えたり、
描いたりしていました。



このようになっている写真を時々見かけはしましたが、たまたまこうなっただけで、これが逆ハの字に振った結果、こうなったとは考えなかったです。

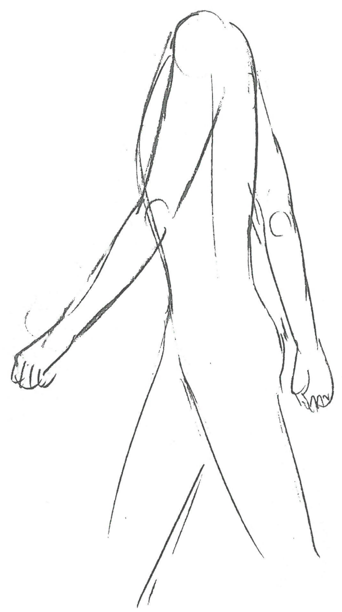
……と、ここまで書いてきて、改めて色々見てみると

フツーに  こう振る人も結構いたり

 のように、左右非対称の人（これが結構多い）

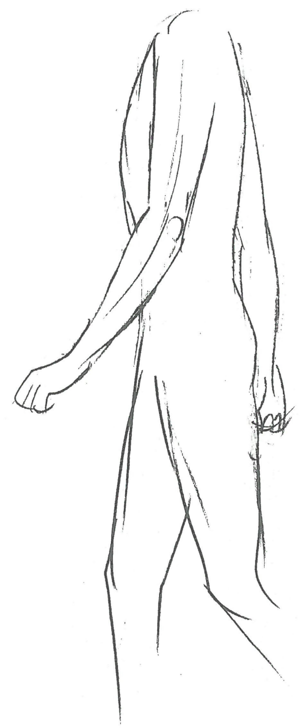
など、ホントに人それぞれでバリエーションが
多いことが判りました。
みなさんも、今一度、実際の人間を観察してみて下さい。

4-2. 腕の振りに関して



横から見た腕の振りについては、
後方には前方程には振らない傾向があるようです。
よく見かけるのはこのくらいでしょうか……。

しかも前方に振った腕が戻る時は
少しひじが曲がって、腕先が残るカンジになることも
あって、より、その様に見えるのかもしれません。



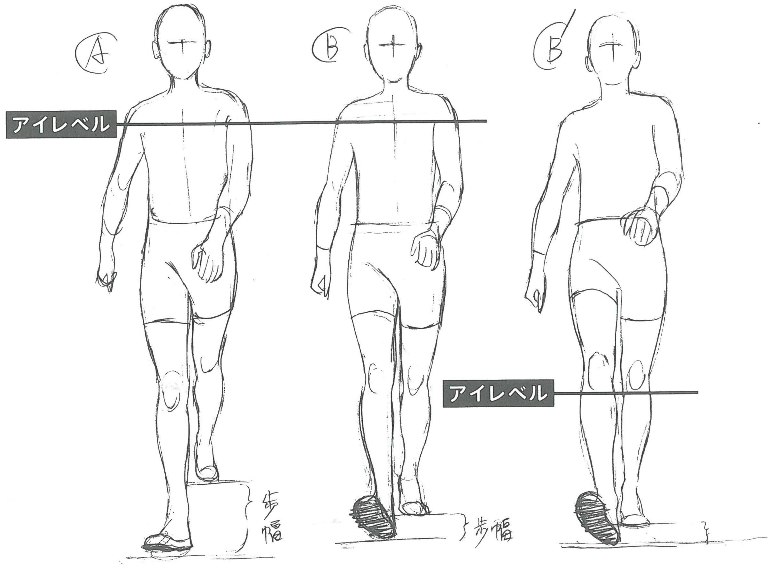
腕の振りの「残し」については残すべきか、
残す場合どのくらいが良いのかは、ケースバイケース
で定義はできません。

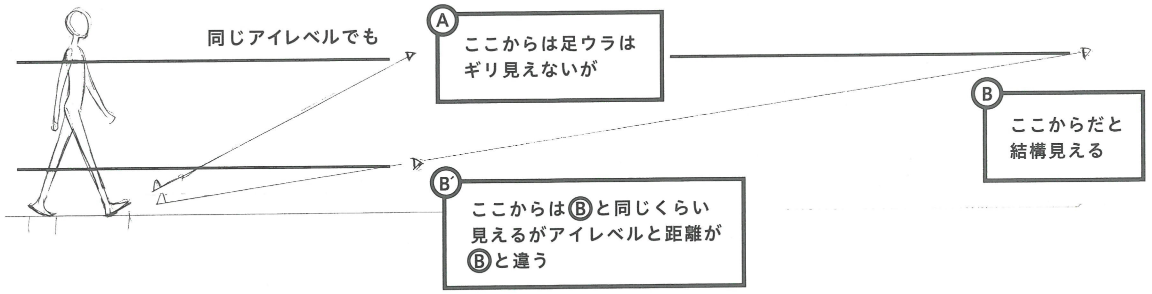
今回、少し「残し」を入れてみたものも有りますので
参照してみて下さい。

コスチュームによっては、袖の布を残すことでけっこ
うカンジが出ることもあったりします。

いずれにしても、普段の仕事（特にテレビ）ではなか
なかそこまではできないとは思いますが、リピートの
時等にチャレンジしてみて下さい。

5.足のウラがどの位見えるのかに関して



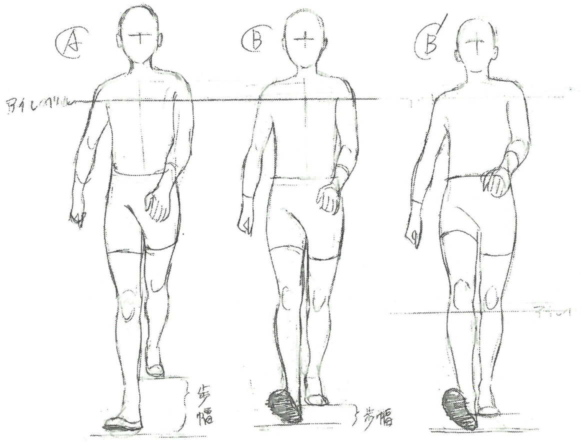


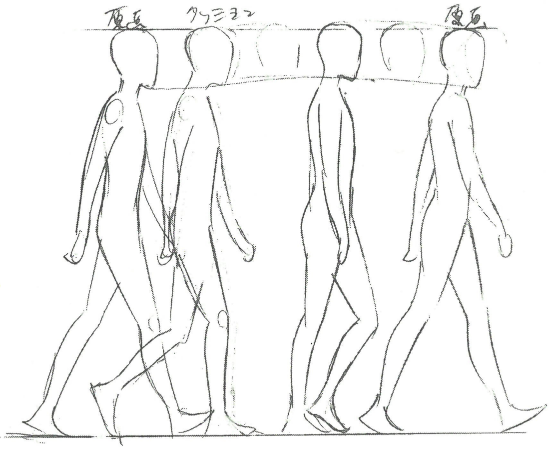
……という訳で、前に出した足のウラが、どの位見えるかは歩幅（＝開く角度）アングル、カメラの距離で決まるので、ホントにケースバイケースで、一概に言えません。

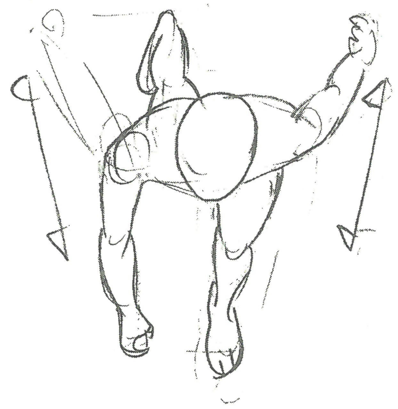
描こうとしているアングル、キャラとの距離感にふさわしい絵を探るしかないのです。

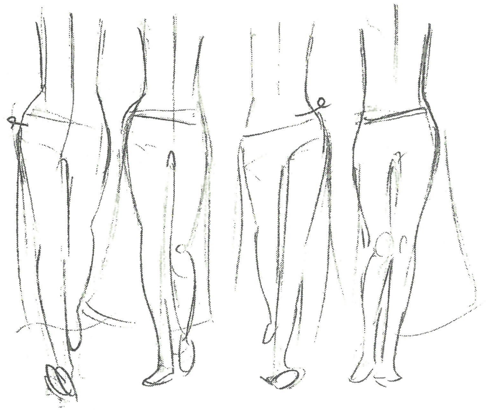
このことは別にこの問題に限ったことではなく、アニメーションに必要な絵を描く時、全てに共通の問題です。

他にも様々な問題が考えられますが、ウンザリしている人もいると思いますので、また別の機会に。









歩き動画の視聴方法

本書に収録されている原画は動画で公開されています。
左記QRコードを読み取る、または下記URLからアクセスをして、特設ページから映像をお楽しみください。

http://www.pa-works.jp/howto/aruki.html

■本情報をインターネット上で転載、複写、複製、情報拡散することを固く禁じます。
■映像を無断で複製、放送、上映、レンタルすることは法律で禁止されています。
■ご視聴の際は、部屋を明るくし、なるべく画面より離れてご覧ください。

©Toshiyuki Inoue